

POR SÓLO 2,99€
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS Wii NINTENDO DS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Nintendo®
Acción
¡PARA 3DS!
Así será el nuevo Zelda
Gran concurso Nintendo 3DS
¡Regalamos 25 Nintendo 3DS!
MARIO
¡LA TENEMOS!
Todo sobre 3DS
¡La probamos a fondo!
AVANCES
Splinter Cell
Pilotwings Resort
Ridge Racer 3D
Virtua Tennis 4
Samurai Warriors
LA REVIEW MÁS BESTIA DE 3DS
Street Fighter 3D
La lucha vuelve a las calles
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA POKéMON
Pokémon Ranger 3 GUÍA DE TRUCOS
GUÍA POKéMON Blanco y Negro
Gratis... Guía Blanco y Negro
¡Revista Pokémon con la primera entrega de la guía!



Un Nuevo mundo de Arte, Imaginación y Juego para la
Wii™
uDraw
GAMETABLET™
Wii
uDraw
GAMETABLET™
Wii
Wii
uDraw
GAMETABLET™
uDraw
GAMETABLET™
¡También disponible para uDraw GameTablet™!
El pack de uDraw™ incluye:
uDraw GameTablet™
uDraw™ Studio
¡INCLUIDO EN EL INTERIOR!
THQ
3
www.pegi.info
La consola Wii™ y el mando de Wii se venden por separado.
THQ
PAL
LICENSED BY Nintendo
Wii
PIPEWORKS
logo are trademarks and/or registered trademarks of Backbone Entertainment. Dood's Big Adventure developed by THQ Digital Studios Phoenix. PICTIONARY and associated
ware elements © 2011 THQ Inc. All rights reserved. Developed by Page 44 Studios. Page 44 Studios and the Page 44 Studios logo are trademarks of Page 44 Studios LLC.
erved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners. Patent Pending. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo

Bienvenidos



EN ESTO CREO...

Y ahora damos el salto a las 3D

Este número que tienes entre manos es diferente a los 220 anteriores. No quiero aguaros la sorpresa, pero sé que os va a gustar lo que veréis. Para empezar, aquí tenéis un texto con el que os doy la bienvenida, y junto a estas líneas... ¿qué es ese extraño código? Bien, con la bienvenida aprovecho para presentaros una serie de secciones de estreno y cambios en el diseño de nuestras páginas. El código es para que lo leáis con la 3DS. Sólo tenéis que entrar en el editor de Mii y elegir la opción leer el **código QR.** Lo capturáis con la cámara y... En un periquete estaré ahí en forma de Mii.



Juanlos

Esta Nintendo Acción no sólo tiene un envoltorio distinto, además es más nintendera, más cercana y más sabia; somos los mismos, pero hemos querido añadir más experiencia(s) y encontrar una nueva forma de contaros las cosas. Podéis comprobarlo vosotros mismos en las dos nuevas secciones que os invito a leer: **Planeta Nintendo y I Love Nintendo**, que nos identificarán como nintenderos apasionados por lo que hacen, escriben y juegan.

La llegada de 3DS va a ser una una revolución en el mundo de los videojuegos, que queremos que veáis y compartáis a través de la revista. Nos comprometemos a mostrar todo lo que puede hacer, a aprovechar su tecnología, y a comentar y avanzar todos los juegos que salgan para ella. Y lo mismo para Wii y DS, por supuesto. Nos comprometemos a no perder de vista a los personajes, sagas y desarrolladores que han hecho de Nintendo lo que es hoy. Y nos comprometemos a hacer una revista para vosotros y con vosotros. Como siempre.

Juan Carlos García. Director

Sigue mi blog en hobbynews.es







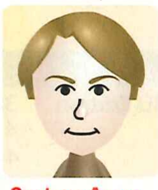
El equipo de N.A. os saluda



J. Carlos García
¡Qué tal! Yo estoy disfrutando como nunca trasteando en la 3DS. Lo del StreetPass me ha conquistado...



Ruben Guzmán
Ya he probado **Pilotwings Resort**, y me muero por tener mi copia y sentir el placer de volar en 3D.



Gustavo Acero
Hasta que no consiga todas las letras KONG y piezas de puzle, no suelto el **DK Country Returns**.



Jorge Puyol
La guía de **Pokémon Blanco y Negro** me tiene muy ocupado. Un consejo: no os la perdáis cada mes.



Samuel González
¡Buenas! Estoy dándole a **Final Fantasy: Mystic Quest**, un clásico en la CV de Wii. Y a **Epic Mickey**!



Víctor Navarro
Ahora mismo tengo dos joyas entre manos: **Super Mario All Stars y Pokemon Blanco.**



Bruno Louviers
¡Hola! Yo estoy enganchadísimo a **Pokémon Blanco**. Es como volver a tener 11 años y jugar con Pokemon Azul.



Roberto J. R. Anderson
Estoy jugando los amistosos de Inazuma Eleven, y también sigo cogiendo estrellas en Mario Galaxy 2..

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Pues sí, nos llegó una 3DS y estuvimos probándola sin descanso. Fotos, Realidad Aumentada, Miis... Disfrutando como enanos.

2 Rubén se nos fue a la presentación de Street Fighter, que tuvo lugar en el nuevo showroom de Nintendo en Madrid.

3 Hablamos con los chicos de oro del software nacional. No os perdáis la entrevista que publicamos con Roberto Álvarez de Lara, creador de Nyxquest.

4 Gustavo es ya un fan de los Nintendogs... No es de extrañar, después de tanto tiempo jugando con las mascotas. Pero no, no se le quedó cara de perro (ni de gato).

5 Invertir días, tardes, noches, ideas y sueños en traeros una revista diferente, que os guste tanto como a nosotros hacerla.

Sumario

PLANETA NINTENDO

Super noticia: Zelda 3DS 8
Se confirma la fecha oficial de estreno del nuevo Ocarina of Time 3DS.

Se habla de... Resident Evil 12
Mercenaries y Revelations de 3DS.

10 Preguntas a... 14
Roberto Alvarez, de Overthetop Games.

Agenda Nintendo 16
Grandes Mitos: Link 18
Buzón 21
Tus opiniones, fotos, preguntas...

REPORTAJES

Street Fighter IV 3D Edition 24
Te presentamos las novedades más destacadas del rey de la lucha.

Probamos la 3DS 28
Así es la consola que te hará saltar a una nueva dimensión.

NOVEDADES

Street Fighter IV 3D Edition 38
Okamiden 42
Top Spin 4 44
Nintendogs+Cats 46

LA TIENDA VIRTUAL

WiiWare, DSiWare, Consola Virtual 48

GUÍA DE COMPRAS

Selección de títulos DS 52
Selección de títulos Wii 54

I LOVE NINTENDO

Quién es quién en Nintendo 58
Los 10 personajes más influyentes.

Retro Review 60
Donkey Kong Country de SNES.

10 juegos para no recordar 62
Una selección de juegos que no pasarán a la historia... de los videojuegos.

El Túnel del tiempo 63
Qué pasaba en el mundo Nintendo hace 5, 10 y 15 años

Los momentos más divertidos del mundo Nintendo 64
Conker desatado, un jefe final que "huele" mal, el abulete Cranky...

TRUCOS

Trucos para Wii y DS 66
A la carta/jefes de DKC 67

AVANCES

Splinter Cell 3D 70
Samurai Warriors Chronicles 72
Rabbids 3D 73
Bob Esponja el Garabato 73
Virtua Tennis 4 74
PES 3D 75
Sims 3D 75
Ridge Racer 3D 76
Ghost Recon 77
Super Monkey Ball 3D 77
Pilotwings Resort 78
Asphalt Racing 3D 80

PRÓXIMO NÚMERO

Y el mes que viene 82

página 24

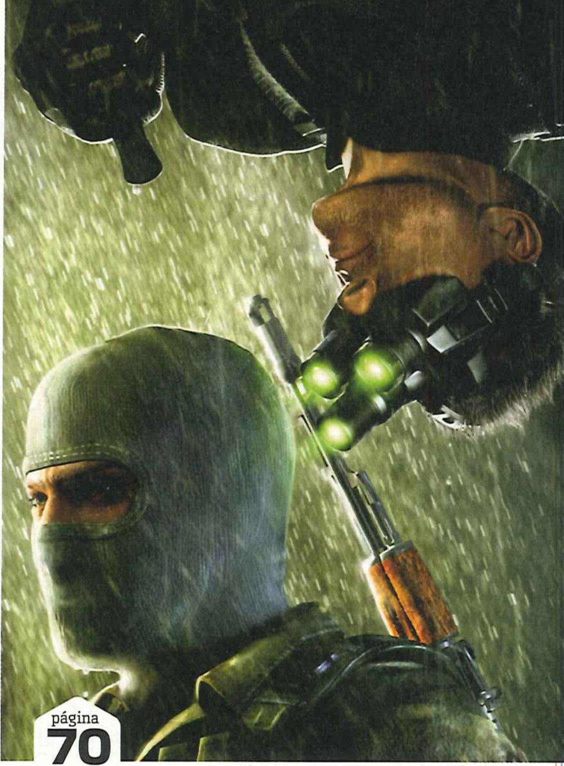
Street Fighter 3D Edition Es el protagonista estelar: portada, review de estreno en 3DS y reportaje a fondo

página 28

Probamos 3DS Y contamos todas sus características

página 78

Pilotwings Resort Un juego para dejar volar los sentidos



página 70

Splinter Cell Espectacular estreno de Fisher en 3D

Todos los juegos de este mes...

Wii
Lego Piratas del Caribe 11
Nyxquest 14
Top Spin 4 44
Bit.Trip Flux 48
Virus Survival 49
Arcade Essentials 49
Cricket Challenge 49
Cave Story 66
Tron Evolution 66
Sonic Colours 66
Donkey Kong Country 67
New Super Mario BROS. 68
Bob Esponja El Garabato 73
Virtua Tennis 4 74

3DS
Zelda Ocarina of Time 8, 18
Naruto Shippuden 3D 10
One Piece 10
Lego Piratas del Caribe 11
Resident Evil Mercenaries 12
Resident Evil Revelations 12
Pilotwings Resort 16, 78
Street Fighter IV 16, 24, 38
Ridge Racer 3D 16, 76
Rabbids 3D 16, 73
Realidad Aumentada 28
Atrapacaras 29
Editor de Mii 29
Nintendogs + Cats 46
Splinter Cell 3D 70
Samurai Warriors 72
Sims 3D 75
PES 2011 3D 75
Ghost Recon 77
Super Monkey Ball 3D 77
Asphalt 3D 80

DS
Okamiden 42
Shantae Risky's Revenge 50
Panda Craze 50
Animal Boxing 50
Mario vs donkey 66
Kingdom Hearts 66
Golden Sun 66

NINTENDO DS

The Pokémon Company

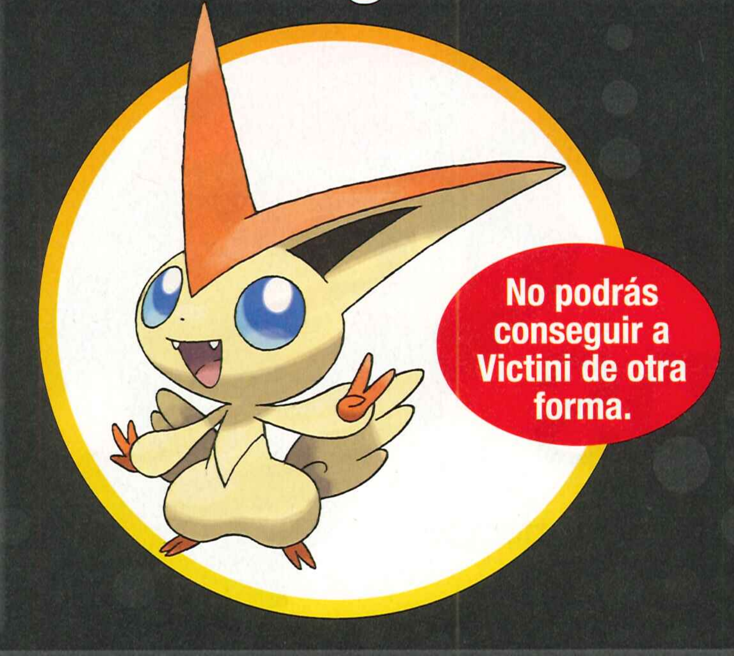
Nintendo

Olvida todo lo que sabes





Consigue al Pokémon singular Victini



Sólo estará disponible hasta el 22 de abril.

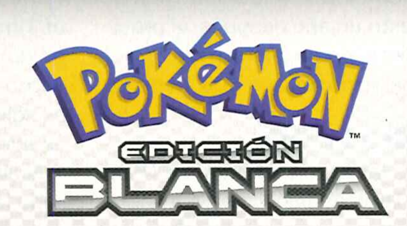
¿Quieres atrapar a Victini?
¡Necesitarás un Ticket Libertad!

Te presentamos al Pokémon singular Victini. Podrás conseguirlo una vez obtengas un Ticket Libertad. Conéctate con tu Pokémon Edición Blanca o Pokémon Edición Negra a la Conexión Wi-Fi de Nintendo y lo recibirás vía on line. Pero cuidado: el Ticket Libertad estará disponible sólo por un periodo limitado de tiempo. ¡Hazte con Victini antes del 22 de abril!

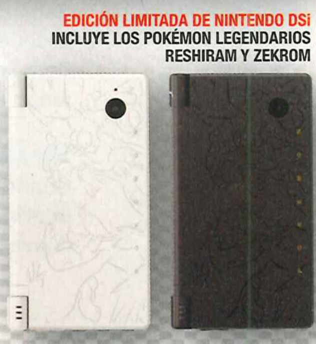








EDICIÓN LIMITADA DE NINTENDO DSi
INCLUYE LOS POKÉMON LEGENDARIOS RESHIRAM Y ZEKROM



Disponibles hasta fin de stock.

WWW.POKEMONNEGRABLANCA.ES

¡Super noticia!

3DS

Zelda llega en junio a 3DS

Vive la magia en 3D de la mejor aventura de todos los tiempos.



+info

Ocarina of Time se mostró en el E3 de 2010. Es la versión 3D del clásico de N64; pero no sólo trae nuevo aspecto, también la edición Máster Quest.

En julio de 2010 leíamos unas declaraciones de Eiji Aonuma, director de **Ocarina of Time**, celebrando que la tecnología 3D irrumpiera en **Zelda**. Dijo que "3DS era perfecta para la serie". Justo un año después, el presidente de Nintendo ha confirmado que el juego estará disponible en 3DS en junio.

De las 3D a la 3DS

Cuando fue lanzado en 1998 para N64, **Ocarina of Time** abrió el camino a una nueva manera de jugar con un RPG: manejábamos una cámara alrededor de gráficos poligonales. Era 3D: la de los 90, claro. Porque la que ahora presume de Zelda es **estereoscópica**: salta a la vista. Y con ello, el universo de **Ocarina of Time** ha ganado mucho. Parece más nítido y detallado: mejoran las caras, los escenarios, la sensación de acción. No es sólo el efecto sobre la profundidad, es que todo ha subido de nivel.

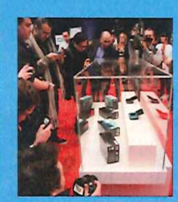
El aire nuevo de las 3D no ha modificado la mecánica de juego. El desarrollo sigue consistiendo en resolver puzles,

pág 10 **Naruto y One Piece**
Los reyes del manga preparan su ataque a DS y 3DS. Te avanzamos sus nuevos juegos.





pág 12 **Resident Evil**
Es el tema de moda. Si no puedes irte a la cama sin saber de él, lee esto.



pág 16 **Agenda Nintendo**
Anota: el 25 de marzo llega 3DS. Te damos más pistas de lo que pasará en este mes.

pág 20 **El Buzón**
Un lugar donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...







La acción y magia de **Ocarina of Time** será potenciada por la profundidad del efecto 3D. Lo viviremos con mucho más realismo.

¡Nuevas pantallas!

Que dejan con la boca abierta. Sólo con la referencia de las imágenes del pasado E3, no nos hacíamos a la idea de que fuera un juego tan increíblemente bello. Soberbio.



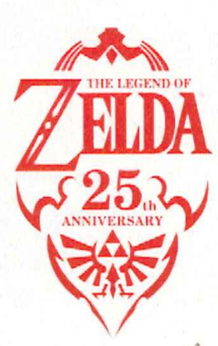
La conversión a 3DS ha vestido con nuevos gráficos al juego de siempre. Las texturas presentan un aspecto más nítido y detallado, las tiendas, los escenarios cobran nueva vida.

enfrentarte a monstruos, explorar mazmorras y recorrer un ancho mundo lleno de personajes curiosos; y al final el enemigo sigue siendo Gannondorf. Pero sí que se trae un **nuevo interface** de juego que facilita el control, y en el que cobra especial protagonismo **la pantalla táctil**. Repasemos: los 4 botones se utilizan para saltar y manejar armas, con el pad nos movemos en todas las direcciones, y en primera persona se aprovecha el sensor de movimientos de 3DS; muévela a tu alrededor para apuntar con el tirachinas o el arco. En la pantalla táctil tendremos bajo control el extenso inventario de Link (casi un almacén) y podremos movernos los menús fácil y rápido. Mejor: nos hará falta.

En su glorioso regreso a la actualidad, y no sólo por su 25 aniversario, **Ocarina of Time** incluye la edición **Máster Quest**. Los más ancianos la recordaréis: salió en Japón para 64DD, y se incluía en el lanzamiento de **Wind Waker** de GameCube. Es una versión más difícil de **Ocarina of Time**. O sea, un dos por uno.

Más madera

Zelda es noticia por partida triple. Ya hemos visto su estreno en 3DS, os contamos las otras dos.



Para el 25 aniversario, Mr. Iwata ya ha avanzado que están trabajando en algo excitante para los fans de Zelda. Dijo que sería algo diferente a lo que hicieron en el cumple de Mario, pero muy, muy especial...



Skyward Sword, el próximo Zelda de Wii, sigue en proceso. Desde Nintendo América lo califican como "el mejor ejemplo de innovación". Y sabemos que volverá a presentarse en el E3 de este año.







3DS DS

Naruto y One Piece invadirán las portátiles

Naruto llega en junio a las 3D y One Piece prepara doble asalto a DS y 3DS.

Naruto presenta **Shippuden 3D The new era** en 3DS a finales de junio. Es un juego de acción de avance lateral cargado de ataques especiales y escenas de vídeo, en el que Naruto se enfrentará a los Kages de cada villa en combates apoteósicos. Como hemos podido probar en la versión de preview, los escenarios sobresalen por su detalle y sensación de profundidad, desde Villa Hoja al desierto, las villas ninja o las cuevas. Podrás usar los poderes de los ninja amigos: habrá 10 personajes que te ayudarán sobre todo a descubrir rutas ocultas. Naruto se hará más grande y fuerte a medida que avance, pues irá descubriendo nuevas técnicas. Sasuke será un personaje oculto: encuéntrala y podrás hablar con ella y conseguir un evento especial... o hacerla jugable.

One Piece se anuncia por partida doble. En DS llegará a España con **Giant Battle**, a través de Bandai-Namco. Un juego de acción y combates protagonizado por todos los personajes del universo del pirata y cargado de bromas inesperadas. En el modo Pirate Grand Prix guiarás a la tripulación mientras vas de isla en isla afrontando misiones que desbloquean personajes extra y nuevos objetivos. Y tiene multijugador via Wi-Fi.

En 3DS se anuncia **Unlimited Cruise SP** con las dos entregas de Wii. Saldrá en Japón el 7 de abril. Contad con nuevos personajes como Emporio Ivankov, Pheonix Macro o Diamond Jozu.

NARUTO La estrella manga salta a 3DS en plena forma, con un juego de acción rápido, manejo fácil y directo, en el que habilidad y vista serán claves.

ONE PIECE Protagoniza 2 nuevos juegos de acción: uno para DS, ya confirmado para España; otro para 3DS, con los dos títulos de Wii, en abril en Japón.

5 Detalles



Original. Así es la historia de Naruto 3DS: nueva, con nuevo mundo y escenas espectaculares en mitad de algunos stages.



One Piece es viejo conocido de Wii, con 2 juegos publicados: El Tesoro bajo las olas y El Despertar de un héroe.

Giant Battle DS está siendo un éxito en Japón; es el juego del Rey de los Piratas mejor puntuado. Así que llegará con vitola de ganador.



Naruto tiene recorrido: ha protagonizado 3 juegos en Wii, 5 en DS y 4 de **Clash of Ninja** en GameCube.



¿Cuándo nacieron? Naruto fue creado en 1997 por Masashi Kishimoto, y el primer manga se publicó en 1999, en Shonen Jump. Dos años después de One Piece, pero en la misma revista.



3DS

Japón se rindió a la 3DS

En dos días -26 y 27 de febrero- se vendieron 400.000 consolas.



El día 26 de febrero, las tiendas de electrónica de Tokio volvieron a lucir las típicas colas de los grandes eventos. Aunque ya se ha impuesto el sistema de reservas, locales como Yamada Denki o Yodobashi Camera en Akihabara presentaban un aspecto brutal. Se ponían a la venta 400.000 consolas 3DS. Y se agotaron. El juego de más éxito fue el nuevo **Layton**, seguido por los **Nintendogs**. Nintendo calcula que a finales de marzo se habrán vendido 4 millones de 3DS en todo el mundo. En Europa sale el 25 de marzo, y dos días después en EEUU.



LOS PRIMEROS JUEGOS EN JAPÓN
• Profesor Layton and the Mask of Miracle • Nintendogs + Cats • Super Street Fighter IV • PES 2011 • Samurai Warriors Chronicles • Puzzle Bobble 3D • Ridge Racer 3D • Super Monkey Ball • Combate de Dinosaurios Gigantes

3DS Wii DS

Lego con Piratas del Caribe

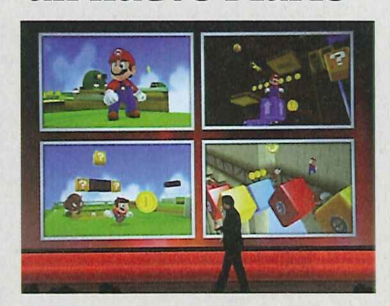
Estreno confirmado para el próximo 12 de mayo.

Lo que le faltaba a Jack Sparrow. ¿Os lo imagináis soltando improperios con ese aspecto? Pues Disney promete que lo pasaremos en grande. En Wii ya ha anunciado aventura en 20 niveles con más de 70 personajes, y un modo cooperativo. Se espera que las tres versiones incluyan escenas del nuevo filme que viene con Penélope Cruz. Lo veremos el 12 de mayo.



EN BREVE

Iwata confirma un nuevo Mario

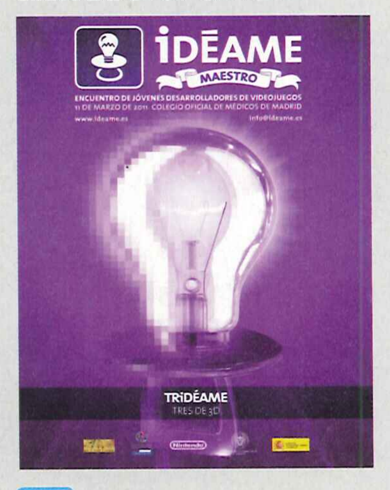


3DS Estaba dando una charla en la Game Developers Conference, en San Francisco, sobre la evolución de los videojuegos en los últimos 25 años. Y de pronto, **Satoru Iwata,** presidente de Nintendo, dice que habrá un nuevo Mario en 3DS, y que será estilo Galaxy, es decir, en perspectiva 3D. ¿Fecha? Nada.

Saca de paseo a tu 3DS

3DS El **Excursión Starter Kit**, un pack que incluye estuche (en el que puedes guardar hasta 36 juegos), cargador de coche, 2 stylus retráctiles y 1 de tipo boli, auriculares, gamuza de limpieza y set protectores adhesivos de pantalla. Su precio es 39,95€ y lo lanza Ardistel.

TRiDÉAME Clase maestra en 3D



3DS El día 11 de marzo se celebró en el Colegio de Médicos de Madrid un nuevo **iDÉAME MAESTRO**. Tres desarrolladores de prestigio: Roberto Álvarez (Nyxquest); Tyronne Rodríguez (Cave Story) y Enrique Álvarez (Castlevania) dieron una máster class llamada **"TRiDÉAME: Tres de 3D"**. Pusieron de manifiesto cómo la llegada de las 3D sin gafas no sólo supone nuevas experiencias para el jugador sino también nuevas posibilidades para crear y transmitir emociones.



Se habla de...

3DS

Resident Evil

Los que buscan sentir la acción, el terror y el heroísmo de una saga mítica, no dejan de hablar de Resident Evil.

Primero llegarán los Mercenarios. Aun hay detalles que están en el aire, como las opciones cooperativas, pero otros se encuentran bien perfilados: será intenso y agresivo; Claire Redfield se estrenará combatiendo como nadie; y además de los 4 personajes iniciales habrá un buen montón más... Capcom (a través de Koch Media) nos ha dejado caer que el juego podría estar disponible este verano en 3DS. Ni te lo pienses: en N.A. lo hemos probado y exhibe la sensación 3D más profunda e inmersiva que hemos visto hasta el momento.

Después, hacia otoño, llegará la otra entrega: Revelations. Su historia continúa implementándose, lentamente, porque será voluminosa e importante en el desarrollo del juego. Los héroes principales serán Jill y Chris, pero no faltarán otros clásicos de la serie. Todos tendrán que hacer frente a una terrorífica amenaza que nos traslada a escenarios espeluznantes en los que se oirán gritos y lamentos. Ándate con ojo porque estos zombis te lanzarán cuerpos sin vida que se destrozarán en la pantalla... o contra ti.

CAPCOM PREPARA ENTREGA DOBLE DE RESIDENT. **MERCENARIES** SERÁ UN SUBIDÓN DE ACCIÓN Y DISPAROS; Y EN **REVELATIONS**, EL MIEDO HARÁ ESTRAGOS.

4 Detalles



Los bocetos de RE Revelations nos situarán en escenarios caóticos: barcos destrozados, pueblos aislados, de auténtico miedo.



Se han remasterizado escenarios del modo Mercenaries de RE4 y RE5, pero en 3D cobrarán una nueva vida...



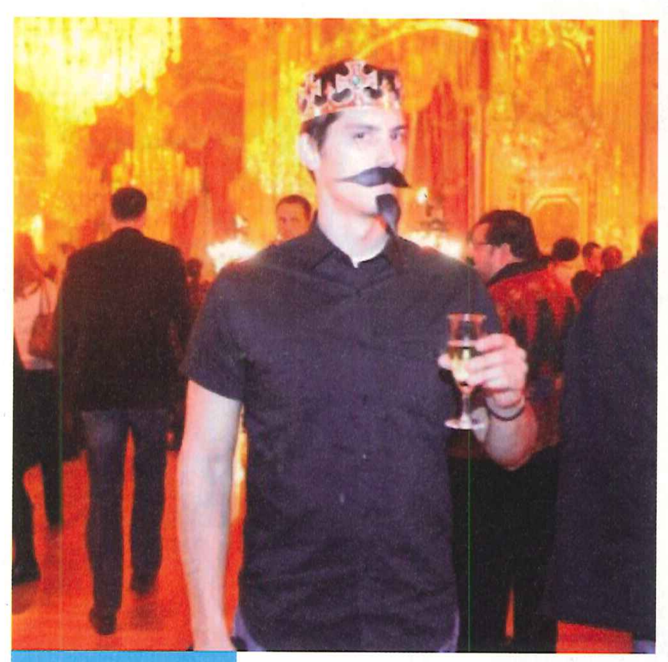
Chris y Jill serán los héroes de la trama de Revelations. Su control será similar al de los últimos RE, aunque podrás disparar y moverte al mismo tiempo.



Claire Redfield se estrenará como protagonista de Mercenaries. No será la única, habrá muchas sorpresas.

10 Preguntas a...
Roberto Álvarez de Lara

Director de Overthetop Games y creador del exitoso juego descargable **Nyxquest.**



Perfil

Nombre, Roberto Álvarez de Lara

Trabaja en Overthetop Games

Su puesto es Director de proyectos

Estudió... es autodidacta

Ha creado NyxQuest



NyxQuest es uno de los títulos de más éxito de la tienda virtual de Wii.

Tipo test...

¿Te queda tiempo libre para jugar? ¿Qué títulos prefieres?
No todo el que me gustaría, pero sigo jugando. Me gustan los shooters y los juegos de rol/aventura al estilo **Oblivion** y **Deus Ex.**

¿Qué coche conduces?
Ferrari 458. Mentira, uso la bici.

¿Cuál es tu película favorita?
Una de muy bajo presupuesto llamada 'Primer'.

¿Qué juego te gustaría haber desarrollado?
Doom.

¿De qué equipo de fútbol eres?
¡Del que marque más goles!

¿Practicas algún deporte?
Juego al fútbol

¿Cuál fue tu primera consola/ ordenador?
Atari 2600

¿Los desarrolladores empezáis a ser personajes famosos?
Me conformo con que nuestros juegos se hagan famosos.

El software español cada vez brilla con más fuerza. Nuevos talentos despuntan con juegos que convencen a crítica y público. Nyxquest ha sido uno de los fenómenos más sonados de Wii: ha puesto de moda a Overthetop Games y a su director, Roberto Álvarez.

1 ¿Estás contento con la acogida de crítica y público de Nyxquest?
¡Estamos muy contentos! Tanto a nivel nacional como internacional el juego ha tenido **muy buena crítica**.

2 ¿Crees que los juegos descargables tienen suficiente visibilidad?
Su presencia está en aumento. El mercado está cambiando y los medios tendréis que ir adaptándoos al contenido.

3 Cuando creas un juego de éxito, ¿de qué os preocupáis primero?
Al terminar un juego hay que dedicar tiempo a atender a la **comunidad de jugadores.** Es cierto que pensamos en secuelas, pero sinceramente, lo que te apetece es ¡crear un nuevo juego!

"EL FUTURO DE LOS JUEGOS ESTÁ EN CREAR NUEVAS EXPERIENCIAS Y LLEGAR A MÁS JUGADORES."

4 ¿Es más fácil conseguir recursos tras un juego de éxito?
Totalmente. Hay que hacerse un portafolio o CV de proyectos interesantes. Cuanto mejores sean tus juegos pasados, más fácil será que confíen en ti.

5 ¿Qué le dirías a la joven generación de desarrolladores que está apareciendo con iniciativas como iDÉAME??
Que. Creen. Muchos. Juegos. Cada vez hay más personas con ganas de trabajar en videojuegos. **Es importante la pasión** y ser realmente conscientes de que en esta industria se trabaja muchísimo. Para los que estén empezando lo mejor que pueden hacer es reunirse con amigos y crear y terminar juegos. Cuando dejas un juego cerrado es cuando más se aprende. Y a todos: ¡Que nos envíen el Curriculum!

6 ¿Crees que el futuro de los videojuegos está en las portátiles?
Las portátiles son una plataforma más para jugar. El futuro de los videojuegos está en crear nuevas experiencias y llegar a más número de jugadores.

7 ¿Qué es lo que más te gusta y lo que menos de la nueva 3DS?
Lo que más, como se ven los nuevos juegos. La verdad es que **jugar en 3D SIN GAFAS es toda una experiencia**. Lo que



Roberto Álvarez creó el estudio Overthetop Games y saltaron a la fama con el juego **Nyxquest**.

menos, que a día de hoy (10 de marzo) no haya salido todavía aquí.

8 ¿Te atreves a vaticinar cómo será este sector dentro de 10 años?
Al menos en España, me atrevo a decir que el panorama será mucho más extenso, con más estudios creando juegos de calidad, y que los videojuegos tendrán mucha más presencia en nuestras vidas.

9 ¿Qué le pides a las consolas del futuro?
Que las portátiles aumenten el tiempo de duración de las baterías.

10 ¿Puedes revelarnos algo de tus próximos juegos?
Puedo deciros que **mi próximo juego será muy bonito**, será divertidísimo y os dejará enganchados.



Agenda Nintendo

15 Marzo a 15 Abril. Un mes que viene marcado por el esperado lanzamiento de 3DS.



Marzo 25

Lanzamiento de 3DS

Compañía Nintendo
Tipo Consola

Tras la espectacular presentación que tuvo lugar el día 11 de marzo en Madrid, por fin i3DS está a la venta! Nintendo ha preparado un desembarco excepcional, de modo que habrá consolas para todos. ¿Es día 25? ¿Y qué haces ahí?

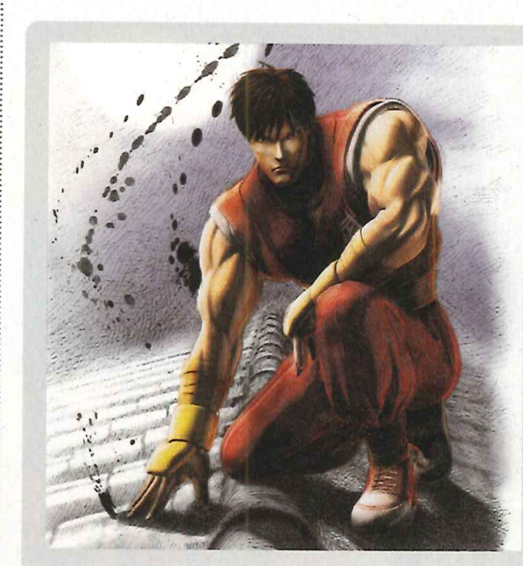


Marzo 25

3DS Pilotwings Resort

Compañía Nintendo
Género Simulación

Va a ser el estreno más sonado de 3DS, pues Europa es donde primero aterrizará este relajante título. A partir del 25 de marzo, prepárate para volar como nunca.



Marzo 25

3DS Street Fighter IV

Compañía Capcom
Género Lucha

Cuando pases unas cuantas páginas, te darás cuenta de que Street Fighter es una de las estrellas de este número. Junto a Nintendogs es la primera review que hacemos a un juego de 3DS. ¡Impactante!



3DS Ridge Racer 3D

Compañía Namco Bandai
Género Carreras

De Ridge Racer 3D es atractivo hasta el envoltorio. La nueva entrega del clásico de velocidad promete muchas novedades que disfrutaremos en 3D del bueno. Si te gusta conducir, no tienes excusa.

Marzo 25



Marzo 31

3DS Rabbids 3D

Compañía Ubisoft
Género Plataformas

Días después del estreno de 3DS, los Rabbids entrarán en juego. Y será con un episodio de viajes en el tiempo como el que disfrutamos en Wii.

Además...

	Consola	Fecha
Top Spin 4	Wii	18 Mar
Asphalt 3D	3DS	25 Mar
Lego Star Wars III	Wii/3DS	25 Mar
Samurai Warriors Chronicles	3DS	25 Mar
Rayman 3D	3DS	25 Mar
Super Monkey Ball 3D	3DS	25 Mar
PES 2011 3D	3DS	25 Mar
Combate de Dinosaurios	3DS	31 Mar
Ben 10 Ultimate Alien	Wii/DS	1 Abr
Puzzle Bobble	3DS	22 Abr
Hottest Party 4	Wii	29 Abr
Virtua Tennis 4	Wii	29 Abr



OJO CON...

Las mejores raquetas
Virtua Tennis 4

Está de moda el tenis en Wii. Acaba de salir un nuevo Top Spin, y Sega está a punto de mandar un passing con el cuarto Virtua Tennis. ¡15-15!

ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO

INVASIÓN A LA TIERRA

EN CINES 1 DE ABRIL

COLUMBIA PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON RELATIVITY MEDIA UNA PRODUCCIÓN DE ORIGINAL FILM "BATTLE: LOS ANGELES" AARON ECKHART MICHELLE RODRIGUEZ RAMON RODRIGUEZ BRIDGET MOYNAHAN NE-YO Y MICHAEL PEÑA MÚSICA DE BRIAN TYLER DISEÑO DE VESTUARIO SANJA MILKOVIĆ HAYS SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES EVERETT BURRELL EDITOR CHRISTIAN WAGNER DISEÑO DE PRODUCCIÓN PETER WENHAM DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA LUKAS ETTLIN PRODUCTORES EJECUTIVOS JEFFREY CHERNOV DAVID GREENBLATT ESCRITA POR CHRIS BERTOLINI PRODUCIDA POR NEAL H. MORITZ ORI MARMUR DIRIGIDA POR JONATHAN LIEBESMAN

ORIGINAL FILM

Banda Sonora en Varèse Sarabande

WWW.INVASIONALATIERRA.COM

COLUMBIA PICTURES

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES.

SONY
make.believe

GRANDES MITOS
Número 1

Link

En 2011, **The Legend of Zelda** y Link, su protagonista, cumplen 25 años. ¿Cuántas cosas te faltan por saber de él aún?

Navi, el hada, acompañó a Link en **Ocarina of Time**. Ha sido uno de los muchos aliados y guías del personaje, como el Mascarón Rojo (**The Wind Waker**), Midna (**Twilight Princess**), Ezlo (**Minish Cap**) o la mismísima Zelda (**Spirit Tracks**). .

La Ocarina del Tiempo es quizá el más famoso objeto mágico que Link ha utilizado en sus juegos. Tocando diversas melodías, era capaz de viajar al pasado, provocar tormentas o llamar a su infatigable montura Epona.

El ropaje de héroe: Link siempre viste su túnica y gorro de color verde, además de llevar botas, espada y escudo. Cambia el color de sus ropas cuando visita zonas de lava (rojo) o submarinas (azul).

La Espada Maestra es el arma más poderosa que existe, creada por las diosas de la naturaleza y portadora de un brillo capaz de repeler el mal. Sólo el elegido puede usarla para destruir a aquel que quiera usar el poder de la Trifuerza para su beneficio (es decir, Ganondorf).

«VALIENTE Y NOBLE, LINK ES EL HÉROE POR EXCELENCIA»

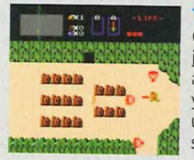
Link pertenece a la raza más numerosa de Hyrule, humanos con orejas puntiagudas. Desde **Wind Waker** ha quedado claro que tanto él como Zelda y Ganondorf se reencarnan cada varias décadas.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Este año Zelda acaparará el protagonismo en las consolas de Nintendo. Además, del remake de **Ocarina of Time** y de **Zelda 25th Anniversary**, también llegará a Wii **Zelda Skyward Sword**, la que puede ser la mayor aventura de Link hasta la fecha: únicamente se podrá jugar con Wii Motion Plus, y en ella reproduciremos los movimientos de Link con nuestros brazos.

Nuestros juegos de **The Legend of Zelda** favoritos



The Legend of Zelda (NES, 1986) El primer juego que mezcló aventura, acción y rol. Él solito creo un género, y sigue siendo divertido.



A Link to the Past (SNES, 1991) El Zelda de SNES fue el mejor juego de su tiempo: una aventura enorme con dos mundos por descubrir.



Ocarina of Time (N64, 1998) El paso a las 3D convirtió a Zelda en una saga más épica, más realista, más sobrecogedora...



The Wind Waker (GameCube, 2002) Su inmenso mar lo convierte en el Zelda más abierto. Y por sus gráficos no pasa el tiempo...

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **Mario Kart Wii**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

Four Swords a Wii

"Pienso que deberían haber hecho un 'port' de Zelda Four Swords de Gamecube a Wii bajo la insignia de New Play Control, con conectividad Wii-DS (el otro día intenté jugar y los cables Gamecube-GBA no me funcionaban)."
Jaime Ruíz

Sin info de Animal Crossing

""Buenos días, escribo esta carta por el simple motivo de una queja. Por así decirlo represento a todos los Animal Crossing-leros y estamos hartos de que Nintendo nos dé la espalda. Solo pedimos más información sobre el juego. Gracias por su atención y sigan currándose la revista."
Animalcrossinglero

¿Dónde está el vitality?

"Me gustaría saber qué ha pasado con un ingenio nintendero que se anunció hace tiempo y no ha vuelto a salir a la luz. Me refiero al vitality sensor, un aparatejo que ¿adaptaba las condiciones del juego a nuestro pulso? Es una pena no haber vuelto a saber nada de estas cosas."
johnygood

¿Bajará de precio?

"También dudo si comprarme la 3DS en cuanto salga o esperar por si la bajan de precio (cuesta 249€, así que como no vengan en un pack tendré que esperar hasta el aguinaldo). Gracias."
J. Antonio Alejo

Preguntas sobre 3DS

Víctor, Anastasio, Alonso, Mauro, Erik, Pablo

¿El 3D de Nintendo 3DS es como el del cine? ¿Da la sensación de que se salgan de la pantalla los personajes? ¿Es verdad que con una actualización podrá grabar vídeos? ¿Cuánto costarán los juegos? ¿Vendrá con algún pack? ¿Hay 3DS naranjas y púrpuras? ¿Los juegos de la 3DS se podrán jugar en una DSi XL? ¿Podremos recargar la 3DS en la base de carga sin necesidad de haber gastado toda la batería? ¿Tendrá Pictochat o Descarga DS? ¿Será posible la conexión entre la DS y la 3DS para intercambiar Pokémon?

La sensación 3D es muy similar a la del cine. Además de profundidad, también reproduce efecto de relieve, como en **Nintendogs + Cats**. Por otro lado, desde Nintendo América confirman que 3DS podrá grabar vídeos 3D "en un futuro cercano". Los juegos de Nintendo cuestan 45.95€. De momento, el único pack disponible incluirá consola, base de carga, tarjeta SD y 6 cartas de Realidad Aumentada; los colores de lanzamiento son azul y negro (por ahora, ninguno más), y no podrás jugar con las tarjetas de 3DS en la DSi. Por supuesto, podremos cargar la batería en cualquier momento. No hay Pictochat, la Descarga DS mantiene su función equivalente, y sí, se podrán intercambiar Pokémon que vengan de la DS.





Layton & Mask of Miracle es el quinto título de la saga y es un éxito de 3DS en Japón.

Esperando a Layton

Javier Sánchez

Soy un enorme fan del Profesor Layton y me preguntaba cuándo salen los próximos juegos de la serie.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!



¡Shaun White para nuestra favorita!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

NUESTRA FAVORITA



David Roldán (17 años)



Jon Ander Oca (Basauri)



Paula López (Barcelona)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Desde que empecé a jugar a Ghost Trick en la DS, mi vida se convirtió en una novela"
Carlos Salem,
Escritor



"“No esperaba la respuesta que tuvo el primer Zelda que hice. Un mundo de espadas y magia nunca se consideró importante"
Shigeru Miyamoto
Nintendo



"Nintendo 3DS será el aparato más conectado de la historia de Nintendo, gracias a la posibilidad de conectarse a personas y contenidos de todo el mundo a través de un punto hotspot"
Satoru Iwata
Nintendo



"Sinceramente, una vez acabas un proyecto, te apetece pasar página y cambiar de ambientación, personajes, niveles: ¡Crear un nuevo juego!"
Roberto Álvarez de Lara,
Overthetop Games

Muchas gracias. ¡Sois los mejores!
Después de **El Futuro Perdido**, los siguientes juegos de Layton que llegarán son **The Specter's Flute**, que sería la cuarta entrega de DS, seguido de **Mask of Miracle** (ya en Japón) y **Layton vs Phoenix Wright**, ambos para la 3DS. Por el momento no tenemos fecha confirmada para su estreno en Europa.

Monster Hunter Tri

Ratoo Ratoo

Hola NA, me encanta vuestra revista. Tengo 14 años y os quería preguntar si Capcom tiene planes para la saga MH en Wii, y si son ciertos los rumores de que habrá un Monster Hunter para la nueva 3DS. Gracias.
De momento los rumores apuntan a 3DS más que a Wii, a raíz de las declaraciones de un productor de Capcom, que habló de continuar la saga en "un nuevo hardware" cuando le preguntaron sobre 3DS. ¡Ya se verá! Quizá pronto se anuncie algo relacionado con esto



Monster Hunter es un posible candidato para llegar a 3DS. En Capcom han dado unas cuantas pistas de que esa es su intención.

Un fan de Sonic

Sonny Mark

Hola NA. Se rumorea que en 2011 va a haber un nuevo Mario & Sonic en el que Bowser y Eggman juntan sus poderes o algo así. ¿Cuándo va a salir? ¿Y Sonic Episode 2?
Pues... es sólo es un rumor; no hay ningún nuevo **Mario y Sonic** anunciado, aunque nunca descartes nada. Sobre el segundo episodio de **Sonic 4**, Sega confirma que ya está trabajando en él, y que va a incorporar muchas mejoras. A ver si a finales de año le vemos las púas...

Los anillos de Sonic

Jaime Sagrista

Hola NA, tengo 2 preguntas. ¿Para qué sirven los anillos rojos de Sonic Colours? Y la otra: ¿Qué juego me aconsejáis: Kirby's Epic Yarn o Pokémon Blanco y Negro?
Los anillos rojos sirven para desbloquear a tu Mii como personaje jugable, así como el modo Super Sonic (en este caso, debes completar las 21 fases de simulación). Respecto a Kirby y Pokémon, depende de si te molan más los plataformas sencillitos o las aventuras "roleras".

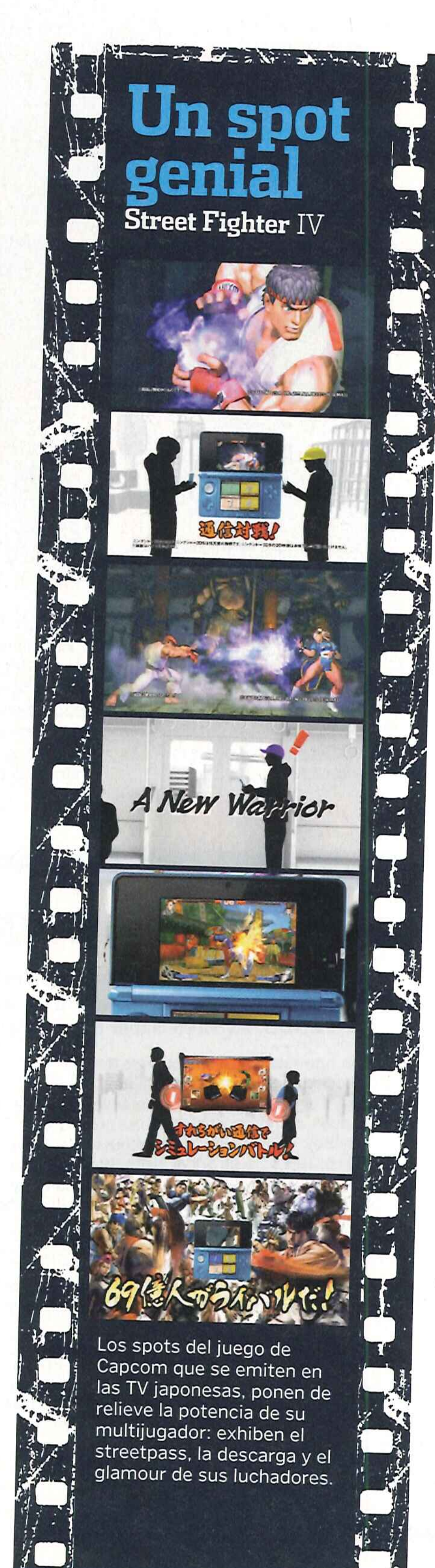
Más Spectrobes

Daniel Ropero

Hola NA, soy un estudiante de 17 años. Tengo todos los juegos de Spectrobes y me gustaría saber si desarrollarán alguno más. También quería saber si en 3DS habrá algo parecido a Flipnote Studio. Gracias.
Por ahora, se desconocen los planes de Disney al "respectrobe", pero si hubiese alguna secuela en marcha, no sería raro verla en 3DS. También sería un puntazo lanzar un **Flipnote Studio** o un **Art Academy** para disfrutar del arte en la 3DS, pero de momento no se ha anunciado nada.

Un spot genial

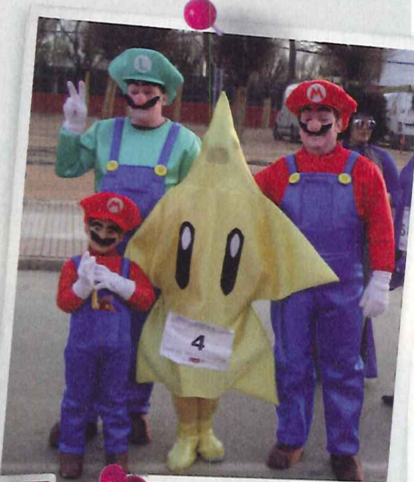
Street Fighter IV



Los spots del juego de Capcom que se emiten en las TV japonesas, ponen de relieve la potencia de su multijugador: exhiben el streetpass, la descarga y el glamour de sus luchadores.

HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA

Eric García (Ciudad Real)
"Hola me llamo Eric, tengo 5 años y os mando esta foto chulísima por si la queréis publicar en la revista NINTENDO. Este carnaval nos disfrazamos la familia y un amigo en Alcázar de San Juan y nos dieron el primer premio. Felicidades por la revista, y si os sobra, me gustaría un Mario All Star 25 aniversario".





María y David Navarro Martínez (7 años)
"Hola somos suscriptores de vuestra revista, te envío las fotos de nuestros mellizos, que son unos auténticos fanáticos de todo lo que rodea a Mario y a Sonic."

Rubén Muñoz (Valencia)
"Hola Nintendo Acción, me llamo Rubén Muñoz Senabre, tengo 14 años y llevo desde pequeño coleccionándome vuestra revista. Como soy super fan, os envío una foto para que la publiquéis."

El futuro de tres grandes

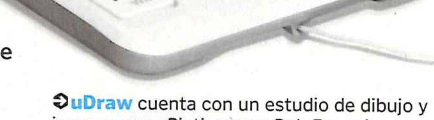
Jonatan García

Hola, es la primera vez que escribo: ¿Hay noticias de la segunda parte de Inazuma Eleven? ¿Va a existir un juego parecido a Super Smash Bros. Brawl? ¿Saldrá algún GTA para Wii?
La segunda entrega de **Inazuma Eleven** ya ha salido en Japón, y en cuestión de meses sabremos su fecha europea. Por cierto, la primera parte está siendo un éxito de ventas. Si buscas juegos parecidos a **Smash Bros Brawl**, tienes **Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up** para Wii o el **Smash Bros** original de N64 en la Consola Virtual. De GTA para Wii... nada de nada.

Mario y Kirby

Santiago. Email.

Hola NA. La 3DS no deja de sorprenderme. En el número anterior respondisteis algo de Mario 3DS. ¿Sabéis algo más? ¿Y sobre el nuevo Kirby para Wii? Gracias.
Mario 3DS sigue en desarrollo y Miyamoto quiere "mostrárselo al mundo lo antes posible". El nuevo Kirby para Wii es de HAL Laboratory (creadores de Smash Bros), retomará su estética tradicional tendrá más poderes que nunca: una espada gigante, un látigo de vaquero, un dragón de fuego... Su fecha está aun por confirmar.



uDraw cuenta con un estudio de dibujo y juegos como Pictionary o Bob Esponja.

¿Música o arte?

Sergio Sánchez. E-mail

Hola, NA. Mi cumpleaños será dentro de poco y os quería preguntar qué me recomendaríais: ¿DJ Hero 2 para Wii o la uDraw Game Tablet? Gracias.
El pack de **DJ Hero** incluye las dos entregas y la mesa de mezclas por 79,95€. La tableta **uDraw + uDraw Studio** cuesta 69,95€, y ya hay tres juegos molones que se vende aparte. Si te gusta la música, tu opción es DJ, pero ojo con uDraw: la tableta es atractiva, tanto para dibujar como para controlar a héroes como Bob Esponja.



¡Vuelve Goku!

Adrián Morena. E-mail.

¿Sabéis qué novedades traerá Dragonball Kai: Ultimate Butouden? Muchísimas gracias.
Reunirá a todas las sagas de la rama Kai, y controlaremos al Rey Kai, junto a más de 50 luchadores. El juego saldrá para DS pero aún no hay fecha europea.

LOS FANS DE NINTENDO

Eduard Tregon es un apasionado coleccionista. Tanto, que ya premiamos su afición con el título de MAYOR FAN DE NINTENDO. ¿Queréis saber cómo es su colección?

Nintendo Ación: **¿Desde cuándo llevas coleccionando cosas de Nintendo?**
Eduard: La primera consola que tuve fue en 1990. Después, mi primera colección se compuso de GameBoy + Tetris (1990), Ghostbusters II, Sneaky Snakes, Tetris 2 y de Super Nintendo + Tortugas Ninja IV (1993), Aladdin, Donkey Kong Country y SF Alpha 2. Pero mi afán de coleccionismo estalló en 1998, unos meses después de que robaran en casa. Conseguí un trabajo de verano a los 17 años y me dediqué a buscar de nuevo los títulos que me habían quitado por tiendas, videoclubs e internet, hasta que finalmente logré recuperarlos.

N.A.: **Tu primer contacto con un consola...**
Eduard: Fue con una NES a finales de los 80. Yo tendría unos 7 años y recuerdo jugar en casa de mi primo al primer Super Mario Bros. en una tele pequeñita. Fueron ratos muy divertidos, retos,



Su colección está compuesta por más de 220 juegos de todas las épocas. Y la empezó en 1990.



TU OPINIÓN CUENTA

Somos muy curiosos y cada mes queremos saber qué opinas de...



¿Qué Legend of Zelda te gustaría jugar primero?

1 Ocarina of Time para 3DS 53%
2 Skyward Sword para Wii 47%



¿Qué juego de lucha tienes más ganas de ver en 3DS?

1 Super Street Fighter IV 72%
2 Dead or Alive Dimensions 28%



¿Qué juego de la marca Wii te gustaría ver en 3DS?

1 Wii Sports Resort 52%
2 Wii Party 39%
3 Wii Music 8%

Vota en HOBBYNEWS.es
www.hobbynews.es

saltos milimetrados, emociones y muchos pixels con un encanto muy especial.

N.A.: ¿Cuántas cosas hay en tu colección?
Eduard: Algo más de 220 juegos de todas las épocas, además de todas las generaciones de consolas Nintendo desde Game&Watch y NES hasta DSi y Wii -a excepción de Virtual Boy- y alrededor de un centenar más de objetos.

N.A.: ¿Cuál es tu favorita? ¿Y la más rara?
Eduard: Mi favorita, Super Nintendo + Super Mario World por todos los recuerdos que me trae, y en mi opinión, por ser el detonante de lo que tenemos hoy. En cuanto a lo más extraño, el juego de mesa de Donkey Kong. Data de los años 80 y se compone del escenario del juego, dados, figuritas de Jump Man y iun Donkey Kong que suelta barriles de verdad!

N.A.: Si le tuvieras que poner un precio...
Eduard: No creo que pudiera. Todos y cada uno de los objetos tienen un valor sentimental y nostálgico muy grande para mi, desde el primer carné del Club Nintendo hasta el último título de Super Mario.



¡Tiene mucho arte!

HOMENAJE A ZELDA

Artista anónimo (internet)
La RED esconde sorpresas tan increíbles como ésta: un fan ha creado este impactante dibujo homenaje a Zelda. Lo hemos reproducido tal cual. A ver si sois capaces de captar todos los matices, los personajes, los objetos... ¡vaya homenaje!

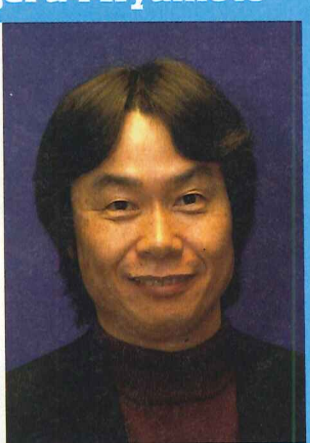


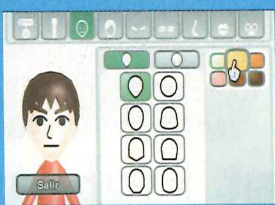
Mundo Mii

Aprovechando que los Mii van a tener un protagonismo absoluto en la nueva 3DS, nada mejor que refrescaros la memoria artística con esta propuesta para crear héroes.

Cómo ser Shigeru Miyamoto







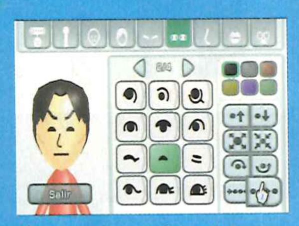
1. Vale el **tipo de cara** por defecto. Elige como color de piel el segundo de la primera fila. Ponle pómulos, que son muy de Miyamoto.



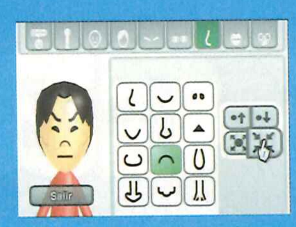
2. En la segunda página de **peinados**, coge el segundo de la segunda fila y cambia el color a negro.



3. Es la hora de las **cejas**: en la segunda página, elige las terceras de la tercera fila, y ponlas morenas también. Súbelas una posición.



4. Los **ojos** están en la segunda página, en la segunda posición de la tercera fila. Redúcelos una vez e inclínalos hacia arriba.



5. Elige la segunda **nariz** de la tercera fila, súbela una vez y redúcela otra, que Miyamoto no es precisamente un narizotas.



6. Ve a la segunda página de **bocas** y elige la primera de la segunda fila. ¡Ya está! Dale algún retoque más si quieres, pero a nosotros nos parece perfecto.



A fondo

LA HISTORIA
Repasamos todos los Street Fighter

SISTEMA DE JUEGO
Nueva Cámara 3D VS., y ultracombos

CONECTIVIDAD
Multijugador local y online universal, StreetPass, compartir demo en 3DS

Super Street Fighter IV 3D Edition

La lucha vuelve a las calles

¿Quieres conocer a fondo todos los detalles del lanzamiento más rompedor de 3DS? Te damos una ración extra de Street Fighter, detallándote sus novedades de principio a fin.

La nueva cámara 3D Vs.

Por primera vez en la historia de la saga, es posible elegir entre la tradicional cámara 2D y una nueva cámara: se llama 3D Vs. y permite disfrutar al máximo del efecto 3D.



El héroe te da la espalda La cámara gira unos 45° y te acerca a la espalda del personaje. El resultado es espectacular, sobre todo al saltar o ejecutar especiales.



Siempre disponible Esta cámara está disponible en todos los modos, incluso el online.



Cuál prefieres En el multijugador, es posible que uno juegue con la vista tradicional y otro con 3D Vs.

Abajo, diagonal, derecha, puñetazo. Esta sencilla secuencia de movimientos está grabada en la mente de millones de jugadores de todo el mundo. Si tú eres uno de ellos, sabrás qué es un *Hadouken*, la bola de energía que lanzan algunos luchadores de **Street Fighter**. Y vamos a darte una buena noticia: a partir del 25 de marzo, podrás realizarla con el **stick, la cruceta o en la pantalla táctil de la flamante 3DS**.

Lucha 2D... en 3D

Las dos dimensiones han vuelto. Tras un par de generaciones de consolas en las que los avances tecnológicos habían arrinconado a los juegos 2D, parece que todo el mundo se ha dado cuenta de que son tan divertidos como siempre. El éxito de títulos como **New Super Mario Bros.** ha sido colosal. Y lo que Mario ha conseguido en las plataformas, **Street Fighter** lo ha logrado en los juegos de lucha. Capcom recuperó en esta generación de consolas domésticas su mítica franquicia con **SF IV** y su revisión posterior, que añadía el prefijo "Super" al título. Y dejó a todo el mundo impresionado: tomó la esencia clásica del estilo de lucha de la saga, la pulió al máximo y añadió gráficos poligonales tan bonitos y detallados que, en movimiento, casi parecían dibujos. El éxito fue instantáneo, se vendieron millones de copias y demostraron que el género de la lucha no estaba muerto, sino dormido. Ahora, ese juego maravilloso se convierte en el estandarte del lanzamiento de 3DS. Y lo hace con una **versión perfecta**, tan buena como el juego de sobremesa... o aún mejor. Porque, ironías de la vida, la clásica jugabilidad 2D nos llega en tres dimensiones estereoscópicas.

Los mejores del mundo

Street Fighter significa combates uno contra uno entre luchadores carismáticos, y desde luego **Super Street Fighter IV** tiene una plantilla impresionante: 35 luchadores, todos desbloqueados desde el principio. Están todos los 16 luchado-

PRIMER AMOR

La primera consola para la que salió 'SFII' fue SNES. Después, todas estas entregas han pasado por nuestras consolas.



1992
Street Fighter II (SNES)



1993
SF II Turbo (SNES)



1994
Super Street Fighter II The New Challengers (SNES)



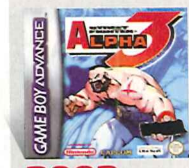
1995
Street Fighter II (GB)



1996
SF Alpha 2 (SNES)



2000
SF Alpha (GB Color)



2002
SF Alpha 3 (GBA)



2011
Super Street Fighter IV 3D Edition

Multijugador y StreetPass

Super Street Fighter IV será uno de los primeros juegos que aprovechará al máximo la nueva conectividad de 3DS.



Multijugador Local y Online Además de las partidas 1 Vs. 1, hasta 8 jugadores pueden concentrarse en una sala de espera virtual. Allí se combate por turnos mientras el resto de los luchadores ve la pelea. En el modo online podemos combatir contra nuestros amigos (si tenemos su código) o contra luchadores de todo el mundo. Antes de buscar contrincante, elegimos su región, su nivel de experiencia y hasta su tipo de control.



Street Pass En las peleas ganamos monedas que cambiamos por figuritas. Hay 500 (7 de cada luchador), cada una con valores de salud, velocidad o fuerza. Con ellas hacemos equipos de 5 y, atención, cuando nos acercamos a otro jugador con StreetPass activado (con o sin el juego), tu equipo lucha automáticamente con el suyo. ¡Sólo hay que encender el juego para ver el resultado y tus recompensas! Ah, también cambiamos figuras con amigos en red local.



Compartir el juego A través de la conexión local, podemos mandar una demo (un combate entre dos Ryu) a un amigo que permanecerá en su consola hasta que la apague. Además, mientras la conserve, él también puede enviarla a otras 3DS.

El control táctil

La táctil es una sencillo atajo para ejecutar especiales. Con dos tipos de control, para expertos y novatos.



Estas son las barras Super y Ultra que se llenan durante las peleas y nos permiten realizar ataques EX, Super Combos y Ultra Combos.

Con control normal, la pantalla táctil emula con un toque la pulsación de las 3 patadas o los 3 puñetazos. En el sencillo, incluye Super y Ultra Combos.

res de **SSF II**: héroes míticos como Ryu, Ken, Chun Li o Zangief y villanos de la talla de Sagat o M. Bison. Después se recogen personajes de **Street Fighter III**, de los capítulos de la subsaga Alpha (incluidos Cody y Guy, héroes nacidos en la saga **Final Fight**) y seis personajes nuevos de **SF IV** o su posterior versión "Super": Crimson Viper, espía estadounidense; Rufus, luchador de Kung Fu; Abel, un francés experto en artes marciales mixtas; el Fuerte, luchador de wrestling mejicano; Juri, coreana experta en Taekwondo; y el luchador turco Hakan. Además, el jefe final también es nuevo: se llama Seth y ha sido creado genéticamente para ser el luchador definitivo. Un plantel de personajes increíble, cada uno con sus técnicas y puntos fuertes y débiles: los hay ágiles, los hay fuertes, otros son expertos en atacar a distancia con magias, otros en usar presas... Todo, con un control que saca el máximo provecho a los botones y la pantalla táctil de 3DS: como siempre en la saga, disponemos **de seis botones de ataque, tres para patadas y otros tres para puñetazos**. La punta de iceberg de unos combates con **montones de matices y posibilidades**: primero aprenderás a dominar los ataques especiales, después los EX, los Super Combos y los Ultra combos.

«ENTRE LOS 35 LUCHADORES ESTÁ LO MEJOR DE LA SAGA»

Super y Ultra **Combos**

En **Super Street Fighter IV** es fundamental dominar los ataques especiales, aquellos que consumen nuestras barras de energía



Super Combo Es nuestro segundo ataque más poderoso. Cada personaje tiene uno, y podemos ejecutarlo cuando la barra súper (la azul) está llena. Esta barra se conserva entre rounds.

Ultra Combo El ataque más fuerte. Cada personaje tiene dos, a elegir antes del combate.

Ataques EX Variantes de los especiales (no de los combos). Consumen un cuarto de la barra azul.

Dosificar estos super ataques es fundamental. Pero también deberás aprender a realizar **Ataques Focus**, que permiten absorber sin daño un ataque rival y lanzar un ataque demoledor o esquivar los proyectiles del enemigo. Y también están las presas. O las técnicas Super Armor para resistir impactos, o las Armor Breaker para romper la defensa Super Armor... La profundidad es increíble. Y podremos jugar con el control normal o elegir control simple, en el que con **sólo pulsar la pantalla táctil se ejecutan los ataques complicados.**

En medio del combate

Este sistema de lucha viene acompañado por un gran abanico de modos: Arcade, en el que cada personaje tiene su trama; batallas de dos jugadores en red local y online... y extras exclusivos de 3DS, como las innovadoras opciones de conectividad. Pero lo que hace el juego único son las 3D. Y **Street Fighter** se adapta de maravilla: en la tradicional vista lateral, distinguimos varios planos de profundidad y el volumen de los luchadores, además de disfrutar de gráficos y animaciones a la altura de las versiones de sobremesa. Pero Capcom nos regala otro extra: la **perspectiva 3D vs.** que acerca la cámara a la espalda del luchador. La mecánica no cambia, sigue siendo 2D, pero la sensación de tridimensionalidad visual se nota más.

Es el último detalle de un juego cuidado al máximo. Cada modo, cada personaje, cada extra demuestra que Capcom no ha hecho una simple conversión, sino el **Street Fighter** definitivo, el más **completo, perfecto y depurado.** En el análisis que publicamos en este número comprobaréis si lo ha conseguido.

Viejos amigos

Yo juego con Ken. Soy más de Shoryuken que de Hadouken. Y con el pad de 3DS salen de maravilla. **SSF IV 3D Edition** es un juego que, hasta hace nada, era impensable en una portátil. Hay qué ver lo que sabe Capcom.

¡La probamos a fondo!

3DS

Así es la consola que te hará entrar en una nueva era

Nintendo lanza el 25 de marzo la primera consola que ofrece imágenes 3D sin gafas. En Nintendo Acción, analizamos esta nueva maravilla.

Nintendo DS está a punto de convertirse en la consola de videojuegos más vendida de todos los tiempos. Imaginaos la importancia que tiene el lanzamiento de la máquina destinada a ser su sucesora. Nintendo sabe que la única manera de seguir en lo más alto es innovar, sorprender, divertir y hacer reir a la gente. Y fruto de esa certeza nace la nueva 3DS.

¡Sí, el 3D funciona!

Cuando alguien se pone por vez primera delante de la consola, la reacción es de sorpresa: es verdad, la pantalla superior ofrece imágenes 3D sin necesidad de gafas. Para llegar a ese momento de impacto, Nintendo lleva explorando las posibilidades de las 3D desde los tiempos de NES, pero hasta ahora no era posible crear una máquina que logrará el efecto de forma convincente. El milagro lo ha conseguido una **pantalla LCD que manda una imagen a cada ojo**.

Con el desafío tecnológico de las 3D superado, Nintendo se enfrentó a muchos más. Por ejemplo, hacer una batería que aguantase el consumo de dos pantallas, una en 3D, y del uso simultáneo de las opciones de conectividad. Y se le ocurrió una gran idea: la base de carga, para que recarguemos fácilmente la máquina. También añadió extras alucinantes como la posibilidad de **hacer fotos 3D** (fue todo un desafío alinear en el ángulo adecuado las dos cámaras externas), los Mii o la Realidad Aumentada. No olvidó la herencia de DS: la pantalla inferior sigue siendo táctil, con sus mil posibilidades jugables, y además 3DS es compatible con los juegos de su antecesora. Y, además, incluyó en su máquina otra revolución menos llamativa que las 3D, pero que puede ser igual de importante: la **conectividad total a internet y entre consolas**, con imaginativas maneras de compartir contenidos con otras personas simplemente pasando cerca de ellos. Nosotros ya hemos probado a fondo esta nueva joya. Y ahora la analizamos para vosotros.



Y cuando llegó...

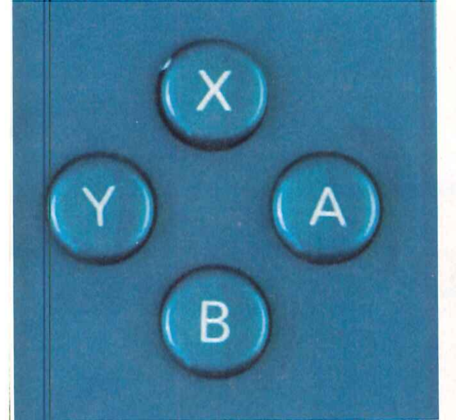
En esta foto vemos las reacciones que despertó en la redacción la consola el día que la recibimos. Y es una foto robada, que conste.

Desempaquetando 3DS

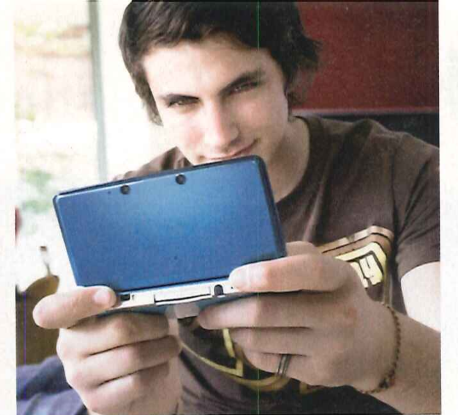
Esto es todo lo que encontramos cuando abrimos la caja de la flamante 3DS:

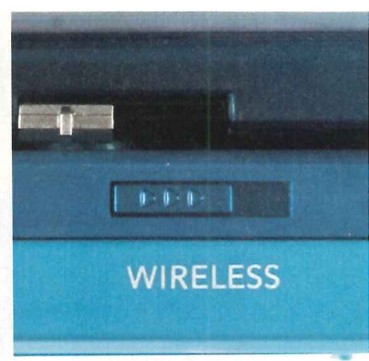
1 **Caja edición europea.**
2 **Cargador:** Es el mismo de DSi y DSi XL (puedes usar el de esas consolas, de hecho).
3 **Cartas RA:** Una carta de minijuegos de Realidad Aumentada y 5 cartas de personajes: Mario, Link, Samus, Kirby y los Pikmin.
4 **Base de Carga:** Conecta el cargador a esta base, para recargar la consola de manera mucho más cómoda.
5 **Consola 3DS:** Convenientemente envuelta en plástico protector.
6 **Stylus:** Es retráctil. Mide 6,9 centímetros recogido, y 10,1 cm. desplegado.
8 **Tarjeta SD:** Viene insertada en la ranura de la consola, es de Toshiba y tiene 2 GB de capacidad.
8 **Manuales:** Incluidos el código de registro en el club Nintendo, guía de uso rápido y manual completo.

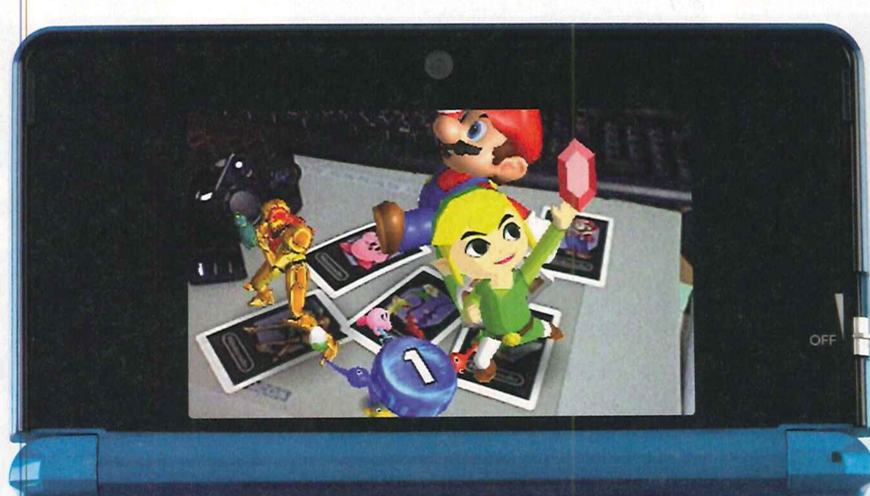


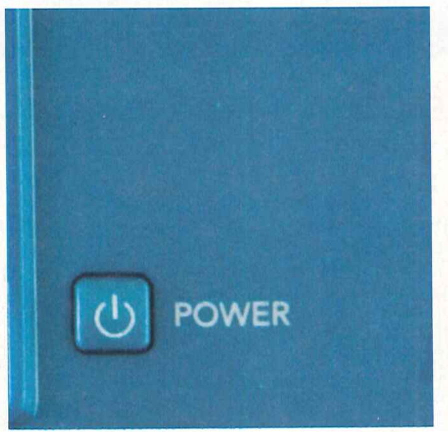


EL 25 DE MARZO LLEGA A ESPAÑA, JUNTO A 13 TÍTULOS











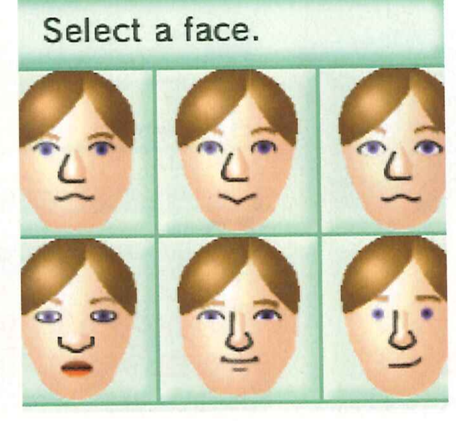




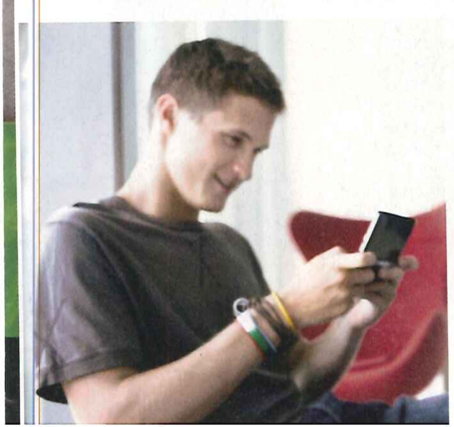




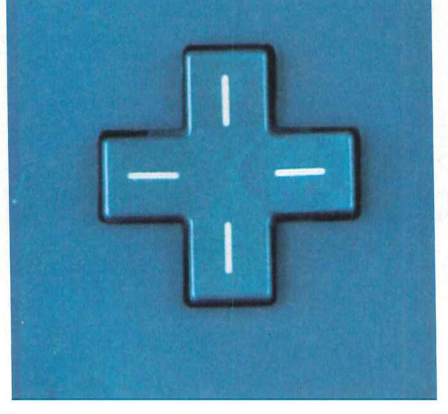




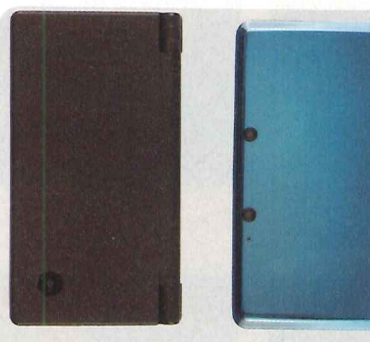










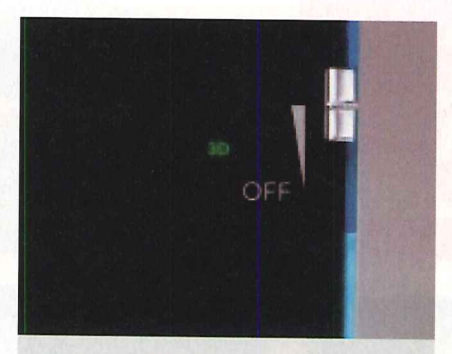


Tamaño y diseño

Medidas:	13,4 x 7,4 x 2,0 cm
Peso:	234 gramos

Nintendo ha logrado integrar la potencia y funciones de 3DS en el volumen de una DSi. Y el peso es apenas 23 gramos superior: 3DS pesa 234 gramos y DSi 211. Es igual de cómoda para llevarla en el bolsillo. El diseño es bastante robusto: aunque la parte superior sobresale cuando la consola está cerrada, las bisagras reforzadas garantizan que la consola resistirá caídas y otros impactos. Además, estéticamente está muy bien acabada.

Valoración 



Pantalla 3D y Regulador 3D

Medidas:	7,7 cm x 4,6 cm (3,15 pul.)
Resolución:	800 x 240 píxeles

Esta pantalla panorámica duplica la imagen y manda una señal a cada ojo, así que la definición que percibimos es de 400 píxeles de largo. De todas maneras, resulta excelente, y el efecto 3D es fantástico. El regulador 3D analógico es muy intuitivo y eficaz. Pero eso sí, en nuestra opinión, aunque la pantalla tiene un tamaño suficiente, habría sido óptima si fuera un poco más grande.

Valoración 



Pantalla Táctil

Medidas:	6,1 cm x 4,6 cm (2,8 pul.)
Resolución:	320 x 240 píxeles

El tamaño de esta pantalla analógica es ligeramente inferior al de DSi (que es de 3,15 pulgadas). No obstante, la definición es mucho mayor y se ve considerablemente mejor. La tecnología táctil es analógica (es decir, como en DS, no es multitáctil), pero la precisión a la hora de detectar pulsaciones nos ha parecido mejor que en su antecesora. Las prestaciones generales son buenas pero, como con la pantalla 3D, habría sido preferible un mayor tamaño.

Valoración 







LA 3DS, PUNT



Batería y base de carga

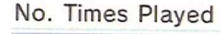
Medidas Base:	13,7 x 8,4 x 3,2 cm
El mismo cargador que DSi y DSi XL	

Con la retroiliminación de las pantallas al máximo, el efecto 3D y el wireless, la duración de la batería es sólo de 3 horas. Puede llegar a 5 si dejamos de utilizar alguna de esas funciones. Además, cuando se agota completamente tarda en cargarse 3 horas. Eso sí, la base de carga es una gran idea: se conecta a la entrada del cargador y es más cómodo colocar la 3DS en ella y así tenerla siempre cargada.

Valoración 

No. Times Played

1st	Nintendo 3DS Sound	18
2nd	Activity Log	13
3rd	Nintendo 3DS Camera	12
4th		11

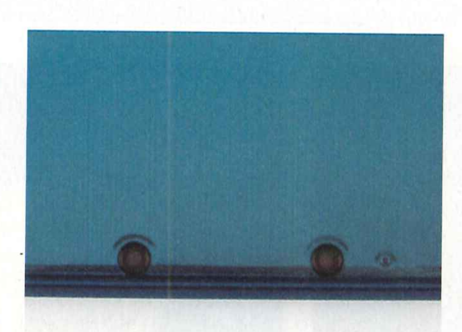


Navegación y menús

Menús táctiles
Botón Home

El sistema de menús es una evolución del de DSi, con iconos cuadrados muy reconocibles. Se ubica en la pantalla táctil y lo manejamos con el stylus o con cruceta y botones. La consola incluye un botón Home para acceder al menú principal dejando en pausa la actividad en la que estemos (aunque, si elegimos entrar a otra, la aplicación abierta se cerrará automáticamente).

Valoración 



Cámaras

Cámaras 3D	400 x 240 píxeles
Cámara interna	640 x 480 píxeles

Las 3 cámaras son de 0,3 megapíxeles, con detección de rostros, estabilizador de imagen y autoenfoque. Permiten graduar definición, contraste y brillo antes de disparar. La cámara interna tiene la resolución de las cámaras de DSi, también en formato 4/3. Las fotos de la cámara externa, panorámicas, tienen una resolución menor. Pero con ella hacemos fotos 3D fantásticas. Podemos verlas en 2D en otros dispositivos.

Valoración 







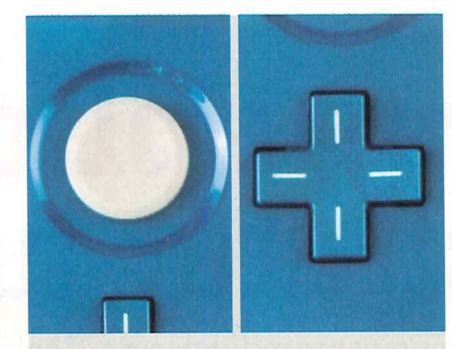


Sonido

Altavoces estéreo
Sonido 2.0 envolvente

Los altavoces están situados a los lados de la pantalla superior. El volumen máximo resulta más bien bajo. La experiencia de sonido gana mucho usando cascos. Con ellos se nota mucho más el sonido estéreo o el 2.0 envolvente (que permite emular el sonido envolvente de sistemas con más altavoces). Naturalmente, es posible conectar unos altavoces a la consola a través de la ranura de los cascos, que está debajo del botón Home.

Valoración 

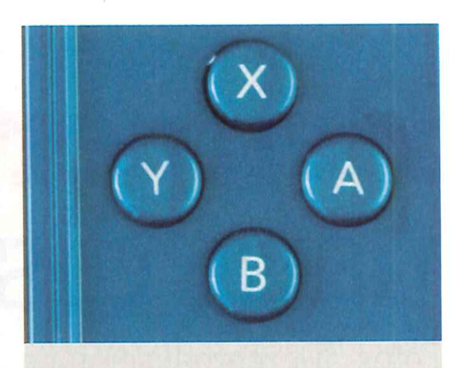


Botón deslizante + Cruceta

Botón deslizante 360º
Cruceta 8 posiciones

El botón deslizante analógico permite una movilidad de 360º con un tacto muy suave y la resistencia justa: es de gran calidad. Está sobre la cruceta, y su posición resulta ligeramente más cómoda. La cruceta digital, del mismo tamaño que la de DSi, detecta 8 direcciones (las cuatro básicas y las diagonales), el tacto es muy suave y permite bastante precisión.

Valoración 



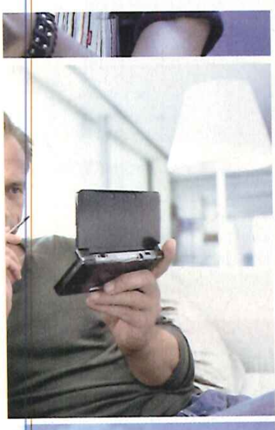
Botones

Frontales A, B, X, Y
Laterales L y R

Muy parecidos a los de Nintendo DSi. Todos son digitales: detectan sólo si están o no pulsados, no miden la intensidad de la pulsación. Esta característica se echa un poco de menos en los gatillos L y R que, por lo demás, son bastante cómodos de utilizar por su posición en los extremos. Los botones frontales, dispuestos como siempre en forma de cruz, son agradables al tacto y permiten las pulsaciones dobles con facilidad.

Valoración 

O POR PUNTO





Almacenamiento de datos

Tarjeta SD de 2 GB incluida
Memoria interna flash de 2 GB

3DS tiene una ranura para tarjetas SD. Es más, dentro de la consola viene incluida una tarjeta SD de 2 GB, aunque la consola lee tarjetas de hasta 8 GB (es previsible que, en posteriores actualizaciones de firmware, permita tarjetas de más capacidad). Por defecto, los archivos se guardan en la SD, aunque podemos cambiar esa opción. La consola leerá los archivos de DSiWare incluidos en una SD.

Valoración 



Detección de movimiento

Sensor de aceleración
Sensor de giro

La consola incluye una tecnología de movimiento muy parecida a la de un mando de Wii con Motion Plus. Es decir, integra un acelerómetro para medir la aceleración y un giroscopio que permite calcular ángulo, velocidad y posición de la máquina. El sistema combinado funciona con una precisión total, como demuestra el juego **Atrapacaras** incluido de serie en la consola.

Valoración 



Juegos DS

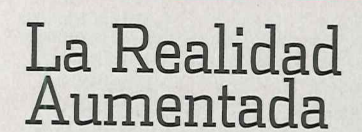
Ligero reescalado de imagen
Compatible con el 99% del catálogo

3DS ejecuta los juegos de DS en su formato original, con lo que la pantalla panorámica superior muestra bandas laterales negras. La imagen se reescala ligeramente, ofreciendo un poco más de calidad. 3DS es compatible con todos los juegos de DS excepto los que usaban la ranura de cartuchos de GBA de la primera DS y DS Lite. Además, 3DS permitirá bajarse juegos de DSi Ware, o cargarlos desde una tarjeta SD, con la primera actualización de firmware, en mayo.

Valoración 

Primeras aplicaciones para disfrutar tu consola

Fotos 3D, reproducción de música, minijuegos de Realidad Aumentada, un editor de Mii... La 3DS incluye en memoria aplicaciones para que te diviertas sin necesidad de cargar un juego.



La Realidad Aumentada

Esta tecnología se convierte en 3DS en una auténtica fuente de diversión. Consiste en usar la cámara para que, en la imagen de la realidad que vemos en la pantalla, aparezcan elementos virtuales. Selecciona la opción RA en el menú principal y enfoca las cartas incluidas para disfrutar de seis minijuegos distintos: harás de arquero, jugarás al billar en peligrosos escenarios virtuales, pescar... Además, si enfocas cartas de personajes (Mario, Link, Kirby, Samus y los Pikmin) estos aparecerán en la imagen y podrás hacerles fotos.



Valoración  ★★★



Estas seis cartas de RA vienen con 3DS. Activan minijuegos o hacen aparecer personajes.





Basta enfocar a la carta del interrogante para que se desplieguen en la consola increíbles minijuegos.

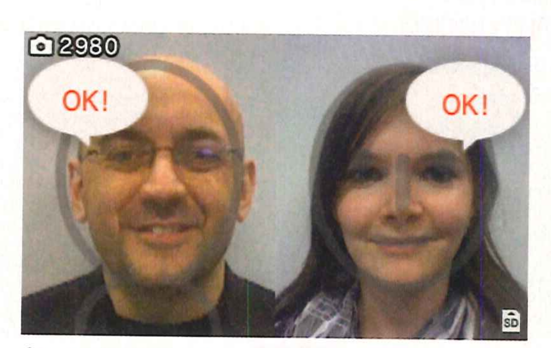
Disparar flechas contra un dragón, jugar al billar o hacer fotos a los Mii son algunas de las posibilidades.

Un truco genial: Si fotocopiamos a mayor tamaño las cartas de personajes, al enfocarlos con la cámara los veremos más grandes. Y podremos sacarles fotos.

Cámara

La posibilidad de hacer fotos 3D es alucinante, pero además podemos usar lentes con todo tipo de efectos. Una vez hecha la foto, podemos personalizarla con motivos, pintar sobre ellas con lápices eligiendo color y grosor... Además, hay una curiosísima lente que permite sacar fotos que fusionan los rostros de dos personas.

Valoración ★★★★



La fusión de rostros se hace usando la cámara interna para quien tira la foto, y las externas para otra persona.

Nintendo 3DS Sound

Podemos usar 3DS como reproductor de música, pues lee archivos formato AAC (MP4) desde la tarjeta SD o en la memoria de la consola. Además, 3DS Sound permite grabar cortes de 10 segundos a través del micro y modificarlos, y es compatible con StreetPass para compartir música

Valoración ★★★



Como en DSi, grabamos sonido... y jugamos con él.

El Atrapacaras

Este curioso minijuego sirve para probar el sensor de movimiento de la consola. Primero nos pide que nos hagamos una foto con la cámara interna y luego se convierte en una cara flotante a la que debemos disparar y perseguir moviendo la consola. Hay varias fases, y podemos coleccionar caras de nuestros amigos.

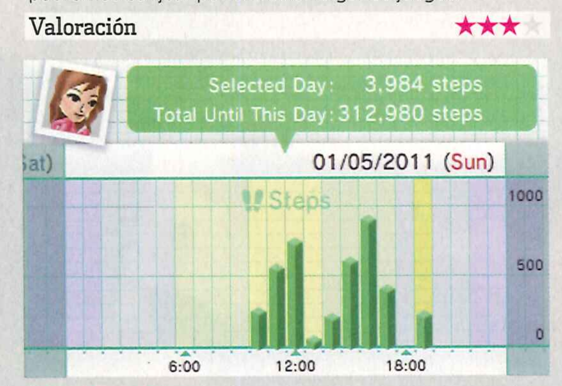
Valoración ★★★



Diario de actividad

La consola registra toda la actividad que hacemos con ella... ¡y los pasos que damos cuando la llevamos encima, ya que tiene un podómetro! Además, cada 100 pasos ganamos una moneda (hasta un máximo de 300) que podremos canjear por extras en algunos juegos.

Valoración ★★★



El podómetro será un incentivo para ponernos en marcha.

Editor de Mii y Plaza Mii

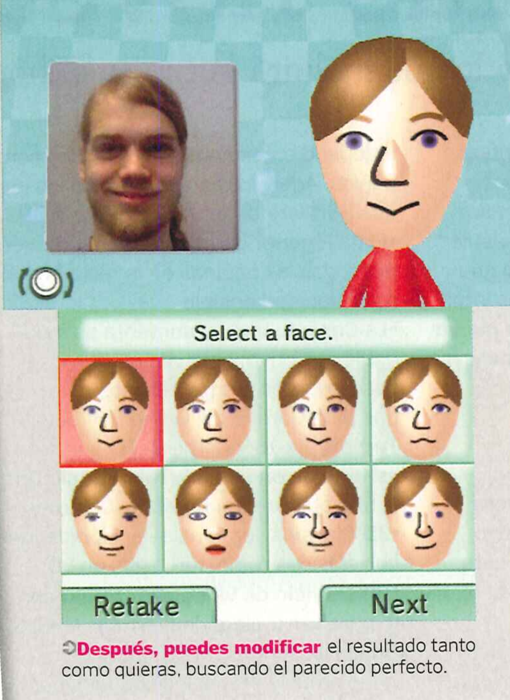
Como en Wii, podemos crearnos un Mii, nuestro avatar en la consola, pero el nuevo editor es más completo en opciones. Además, podemos convertir nuestro Mii en un **código QR** que, impreso o desde la misma pantalla, otra 3DS puede leer para recrear el personaje. Igual de innovadoras son las funciones de la Plaza Mii, el espacio donde conviven nuestros Mii. Si activamos la función StreetPass, recibimos automáticamente los Mii de las consolas cercanas. Y podremos usarlos en minijuegos como Rescate Mii.

Valoración 





Si no quieres "currarte" tu Mii de cero, puedes hacerte una foto y que lo dibuje la consola automáticamente.



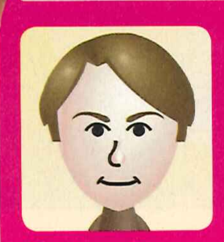
Después, puedes modificar el resultado tanto como quieras, buscando el parecido perfecto.

En nuestra opinión



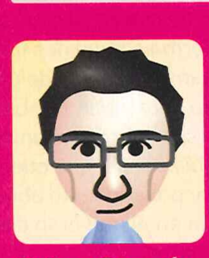
Juan Carlos García

"La tecnología es algo fantástico: nos permite hacer cosas que sólo podíamos soñar. ¿Ver juegos en 3D (y sin gafas)? Suena muy futurista, ¿verdad? Y eso que, aunque impactante, no es lo mejor de la máquina...



Gustavo Acero

"El efecto 3D se adapta a los ojos de una forma absolutamente natural. Sólo cuando desactivas las 3D, eres consciente de la revolución que supone la consola. Y eso que lo mejor está por venir: JUEGOS."



Ruben Guzmán

"Cuando el asombro de las 3D me dejó reaccionar, vi que la revolución pueden ser las opciones de conectividad. StreetPass es una idea que lo cambiará todo."

e-shop Tu tienda virtual y todas las novedades online

Primer vistazo a todo lo que incluirá la futura eShop y avance de las opciones de conectividad

El 25 de marzo, 3DS va a cambiar la forma en que nos interconectábamos a través de una consola. No sólo para jugar, también nuestra forma de comunicarnos en red, lo que intercambiamos, lo que queremos intercambiar, y por supuesto abre **una nueva dimensión en el universo de las descargas** y compras.

Primera actualización

La Nintendo eShop, poderosa tienda virtual de 3DS, llegará con la **primera actualización de la consola en mayo**. Una vez hayas activado la tienda, esto es a grandes rasgos lo que te vas a encontrar en su interior.

•En la **tienda DSiWare** esperan títulos que despuntan por su originalidad y precio, firmados tanto por desarrolladores independientes como por grandes compañías. Además, podrás pasarte los juegos DSiWare de tu DSi o DSiXl a la 3DS.

•El **navegador de internet**, para moverte por todas las páginas de la red a la máxima velocidad posible.

•La **Consola Virtual** aumenta su indudable atractivo: esta vez podremos descargarnos juegos clásicos creados para Game Boy, Game Boy Color, TurboGrafx-16 y Game Gear (que se estrenará con Sonic & Tales, Sonic Drift 2, Shinobi, Dragon Crystal y Columns).

•**3D Classics** será una selección de juegos clásicos remasterizados en 3D.

•**Un servicio de vídeo** en formato corto para ver tráilers de películas en 3D, videoclips, como cortos cómicos o vídeos musicales, seleccionados por Nintendo. Además, en el futuro podre-

LA CONEXIÓN 24H SERÁ CLAVE EN 3DS



Si estás cerca de un punto Wi-Fi, tu 3DS puede descargarse diferentes actualizaciones, juegos, o incluso episodios de TV, tráilers de cine...





Esta luz se encenderá con 5 tonos diferentes según el tipo de conexión. Si es verde, ha habido un StreetPass; rojo para descargas SpotPass...

mos contemplar eventos deportivos en 3D gracias al acuerdo alcanzado con Eurosport.

Para comprar en la eShop ya no necesitarás puntos. Podrás hacerlo directamente con la tarjeta de crédito, al estilo de lo que pasa en el Apple Store.



Desde este menú podrás acceder a la lista de amigos. Están en la carita sonriente de arriba.

Pero como no solo de la eShop vivirá 3DS, te aconsejamos que empieces a familiarizarte con dos nuevos conceptos que marcarán tu relación con la consola: SpotPass y StreetPass.

SpotPass y StreetPass

Con **SpotPass**, tu 3DS detecta automáticamente puntos Wi-Fi en diferentes lugares de la ciudad (aeropuertos, tiendas, en la calle...) o en tu propia casa. Desde ellos, **la consola puede obtener información**, datos de juegos –trajes, coches, equipos–, cortos y tráilers de cine –se confirman los cortos de la **Oveja Shaun** y el tráiler de 'Linterna Verde'–, vídeos de juegos, emisiones de Eurosport... El contenido que descargues podrás **guardarlo en la tarjeta SD** de la consola.

El **StreetPass** permite intercambiar datos automáticamente con otras 3DS con las que te cruces en un perímetro de 30 metros aprox. No tienes que hacer nada: ni siquiera preguntar quién lleva la consola ni con qué juegos. Eso sí, debes haber activado esta conexión en el modo de espera. Lo más interesante es que el intercambio de datos se puede producir de varios juegos simultáneamente. Y más interesante aún es que no hace falta que tengas algunos de esos juegos.

En un **StreetPass se intercambia bastante información**: procedencia, cumpleaños, la música que escuchas, un saludo, tu sueño... y si conectas con la misma persona varias veces, incluso **podrás personalizar un mensaje**. No obstante, ya sabes que la seguridad y protección son obsesiones de Nintendo en este tema, por lo que en la comunicación StreetPass no podrás añadir a la gente que te cruces como amigos.

Sobre el juego online

El **registro de los códigos amigo sólo deberás hacerlo una vez**: se almacenan en la consola y sirven para cualquier juego. Hay una opción en el menú superior de 3DS que se llama **Lista de Amigos**. Al entrar y configurar el registro, podrás ver el estado de conexión de los amigos, a qué están jugando y compartir mensajes. Puedes hacer el registro localmente o por internet. Si es local, tu amigo debe estar próximo a ti y debéis activar la opción los dos. Si es por internet, debes introducir su código de amigo y esperar a que él te lo confirme. A partir de ahí, coser, cantar y jugar.



En la nueva eShop contaremos con clásicos de GB, GBColor, TurboGrafx 16 y Game Gear.



No, sin mis amigos

Descubre los primeros juegos con StreetPass y qué ventajas le podrás sacar.

EN BUSCA DEL CROMO

Minijuego preinstalado en la consola. Se trata de coleccionar piezas de un puzle en 3D. Hay diferentes tableros pero el primero es de **Metroid Other M**. Cuantas más conexiones hagas, más piezas obtendrás y antes podrás pasar de nivel y conseguir premios para tus Mii. O puedes acumular monedas desde el registro de actividad y comprarte piezas.

RESCATE Mii

Aplicación preinstalada. Tu Mii ha sido secuestrado por las criaturas que habitan las mazmorras de este mundo de pesadilla. Son los Mii de las personas que te cruzas los héroes a los que debes guiar para rescatarte. Estos héroes tienen 12 colores que son 12 magias, pero si te faltan, puedes contratarlos con las monedas que ganes dando pasos.



STREET FIGHTER 3D EDITION

Torneo de figuritas e intercambio de rankings. Las figuritas son coleccionables, y apetece hacerse con todas. Pero antes puedes configurar contra qué tipo de luchadores/usuarios quieres luchar. Más que nada por definir qué figuritas faltan y cómo las puedes conseguir. Es 100% coleccionismo.

LEGO STAR WARS III

Con StreetPass y el sistema de monedas podrás desbloquear personajes extra y contenido exclusivo.

NINTENDOGS + CATS



Aquí puedes desbloquear nuevas razas en el juego. Los perros y gatos de otras consolas pueden aparecer como huéspedes y tendrás opción a sacarlas de paseo. Puedes poner un regalo junto a tu mascota para que la reciba la consola con la que hagas streetpass.

ASPHALT 3D

Compartes resultados y envías tu "fantasma" a otros corredores para desbloquear ítems exclusivos o bonus extra que gastar en el garaje.

LOS SIMS 3

Intercambia los sims que hayas creado, incluyendo looks, peinados, rasgos faciales, ropa...

RIDGE RACER 3D

Permite intercambiar fantasmas de corredores y crear rankings con los records de cada circuito. Lo que mola es que puedes almacenar los fantasmas de hasta 50 corredores.

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES 3D

Al estilo **Street Fighter**, abre la posibilidad de combatir contra otros jugadores además de canjear armas y los resultados de las batallas.



Novedades

pág. 38 Street Fighter 3D

EL BUQUE INSIGNIA del lanzamiento de Nintendo 3DS es la mejor versión del juegazo de lucha. Ryu, Guile, Chun Li y compañía elevan los niveles de diversión hasta el

pág. 42 Okamiden

EL MES QUE SALE 3DS, llega a nuestra querida Nintendo DS un aventuraza única. Un juego tan bonito, profundo e imaginativo que puede medirse con la saga Zelda.



pág. 46 Nintendogs + Cats

MÁS REALISTAS,más monos, en 3D... Y, encima, ahora hay gatos.



pág. 44 Top Spin 4

LA LUCHA por el número 1 del tenis ha llegado. Y Top Spin se pone en cabeza, sorprendiendo con un potente saque.

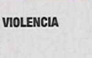
Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación





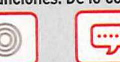



EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DROGAS · SEXO · MIEDO · LENGUAJE SOEZ · DISCRIMINACIÓN

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.





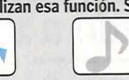

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.








NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, Mii, StreetPass...





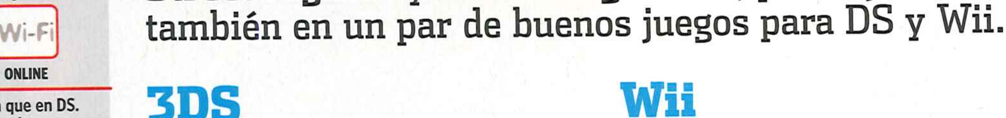






REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

En abril...



3DS empieza fuerte y acapara la atención con **Street Fighter** y **Nintendogs+Cats**, pero fijaos también en un par de buenos juegos para DS y Wii.

3DS

Super Street Fighter IV 3D 38
Nintendogs + Cats 46

Wii

Top Spin 4 44

DS

Okamiden 42

NOTA DE LA REDACCIÓN. Ten en cuenta que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra. Si quieres alternativas, pregunta en varias tiendas.



Super Street Fighter IV 3D Edition

- Lucha
- Capcom
- 1-2 jugadores (2 online)
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- 25 de marzo
- **Argumento**
  Cronológicamente situado entre SFII y III, en este juego los mejores luchadores del mundo han de detener al peligroso Seth.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO
El juego incluye las míticas fases de bonus de **SFII**, en las que debemos destruir barriles y un coche

Llegó la hora de la verdad. Por fin hemos jugado a fondo al juego estrella del lanzamiento de 3DS, un título que, por si sólo, hará que los fans de la lucha sepan qué consola les va a dar más alegrías.



Los gráficos son poligonales, y el efecto de 3D está muy conseguido, pero la base es la de siempre: combates en dos dimensiones de insuperable rapidez y emoción.



Como acostumbra la saga los luchadores proceden de todo el planeta, y por lo tanto veremos escenarios en Japón, China, Estados Unidos, Europa o Sudamérica.



El Street Fighter más profundo

Y ahora no lo decimos por el estilo de juego, que también, sino porque utiliza con eficacia el efecto 3D.

Jugar a **Super Street Fighter IV 3D Edition** es emocionante por muchas razones. La primera, porque con él estrenamos 3DS, la portátil con la que acabamos de iniciar una bonita historia de amor. La segunda, porque por fin llega a una consola de Nintendo **el mejor juego de lucha de esta generación**. Y la tercera... bueno, la tercera razón te la da el juego en cuanto te lanzas a pelear y compruebas que es perfecto.

Los luchadores se salen

El logro de incluir en el cartucho **los 35 personajes** ya es enorme, pero la cosa mejora al verlos en movimiento: son muy detallados y las animaciones son perfectas. En la pantalla de 3DS el juego luce tan bien como en las consolas de sobremesa. Con el efecto 3D al máximo, no hemos percibido la más mínima caída en la fluidez. Y, precisamente, **el efecto 3D funciona y es convincente:** aunque es verdad que los fondos se ven un poco planos, el volumen de los luchadores está muy logrado y, cuando elegimos jugar con la vista 3D Vs., lo notamos más aún. Además, esta vista es perfectamente jugable, pero lo cierto es que nosotros **optamos por la vista clásica**, insuperable a la hora de identificar los movimientos del rival y reaccionar a la velocidad del rayo. Por que al fin y al cabo en eso consiste **Streer Fighter**, en pensar y actuar casi a la vez, y para eso se necesita un control perfecto.



Maestros marciales

Cada personaje utiliza técnicas de un estilo de lucha real. El de Hakan es una disciplina de lucha única de su país, Turquía.

Elegante, preciso, letal

Trasladar el control de **un juego de seis botones** a una consola portátil es otro reto que Capcom pasa con sobresaliente. De primeras, sorprende lo fácil que es hacer los movimientos especiales con el stick deslizante. La cruceta también funciona muy bien, pero a la larga nosotros hemos optado por el stick,

Tú eliges el control

Aunque en todo momento podemos jugar con el stick o la cruceta, nosotros hemos optado por el primero por la facilidad con la que se ejecutan los especiales. En el caso de las combinaciones de tres botones, poder activarlas con un solo toque en la pantalla táctil es muy útil. En resumen: el control es, sencillamente, muy bueno.



Con el stick, realizar los lanzamientos de proyectiles resulta muy fácil.



Sin embargo, la cruceta nos da más seguridad a la hora de saltar o movernos.



Si no eres purista, preferirás la pantalla táctil para los ataques con tres botones.



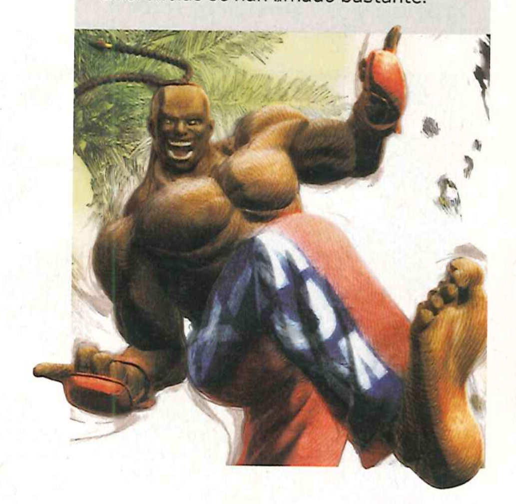
En los combates ganamos monedas que podemos emplear en la compra de figuritas para nuestro equipo de combate StreetPass. También podemos cambiarlas con amigos.



Una buena manera de profundizar en el juego es el modo Desafío: son mini-retos consistentes en realizar todo tipo de ataques y combos con el personaje que elijamos.

Todos aspiran a ganar

En la versión doméstica de **Street Fighter IV** había claros desequilibrios entre personajes: ¿recordáis la gran fuerza y resistencia de Sagat? En la versión 'Super', y en esta de 3DS, esas diferencias se han limado bastante.





En el modo Arcade, cada personaje tiene su historia. Se trata de 8 combates, los 6 primeros contra personajes luchadores, el séptimo contra la principal némesis de cada héroe y el octavo contra Seth, el nuevo y poderoso jefe final del juego.

«RÁPIDAS Y EMOCIONANTES, LAS PELEAS TAMBIÉN SON PROFUNDAS»

más que nada porque, después de horas de juego, nuestros dedos nos lo agradecen bastante. Además, la solución de emular las pulsaciones de 3 botones con **un sólo toque en la pantalla táctil** es brillante, y nos evita los problemas de ejecución que estos ataques suelen tener en consola.

Que el control sea tan bueno es ya una invitación para que **nuevos jugadores** se sumen a la serie. Hay **7 niveles de dificultad**, así que, si eres novato, encontrarás el que mejor se adapte a tu habilidad e irás aprendiendo los movimientos del personaje que elijas. Y después descubrirás los secretos de **un juego muy estratégico** con montones de técnicas avanzadas por aprender. En este apartado tienen mucho que decir **los ataques EX**, que, al pulsar dos botones en lugar de uno, modifican los golpes especiales. No son tan poderosos como los Super o los Ultra, pero usarlos bien es la diferencia entre los expertos y los maestros.

Pasión por la lucha

Además, es **completísimo en posibilidades**, especialmente en opciones de **conectividad**. Pero no vamos a extendernos porque ya las hemos analizado en nuestro reportaje. En el fondo, este análisis sólo intenta descubrir **qué hace a Street Fighter tan emocionante.** Pero lo que importa es la velocidad, la furia, el pensar y actuar en una fracción de segundo. Eso significa **Street Fighter**, y eso es pura pasión.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La lucha es bella gracias a la estética de dibujo, a las animaciones de los personajes y al efecto 3D.

Diversión ★★★★
Divierte desde el principio y es increíblemente satisfactorio cuando profundizas en el control.

Multijugador ★★★★
Combate local, online, el uso del modo StreetPass... Sólo le faltan torneos online para ser perfecto.

Duración ★★★★
Un juego al que volverás siempre, con 35 personajes, gran profundidad de juego, muchos modos...

Te gustará...

Más que...



Naruto Ninja Destiny (DS)

Y más que...



Bleach: Dark Souls (DS)

Lo mejor y lo peor

☺ El sistema de combate: es el juego de lucha más profundo y emocionante jamás jugado.

☹ Que jugando online te encuentras a auténticos maestros pegapalizas... ¡A entrenar!

Nuestra opinión

El listón, altísimo desde el lanzamiento

3DS llega, ya de salida, con uno de los mejores juegos de la historia de la lucha. Por número de luchadores, opciones y, sobre todo, por lo apasionantes que resultan sus combates, **Street Fighter** es una obra cumbre.

Total

94



- Aventura
- Capcom
- 1 Jugador
- Textos en inglés
- Voces ambientales
- 49,95 €
- Ya disponible
- Argumento

Orichi, el espíritu del mal, vuelve a amenazar al mundo. Y sólo un joven dios con forma de lobo puede impedir su ascenso.

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



EL DATO
Chibitratsu concerá a cuatro jóvenes que montarán sobre él dotándole de diferentes habilidades.



Okamiden

En esta aventura, el arma de los dioses es el stylus.



Okami fue una de las aventuras más aplaudidas por la crítica en Wii, así que es una gran noticia que por fin disfrutemos de su secuela **en exclusiva para Nintendo DS**. Y lo mejor es que se trata de una aventura igual de ambiciosa, en la que exploramos un **bello mundo 3D** inspirado en **la milenaria cultura japonesa**, de nuevo armados con el poderoso pincel mágico... que, en este caso, es el stylus.

Pequeño gran lobo

En **Okami**, la diosa-lobo Amateratsu y el guerrero Susano derrotaban al demonio Orochi. Ahora, Capcom retoma la historia con un nuevo protagonista: **Chibiteratsu, el dios del Sol**, hijo de Amateratsu. Él es quien se reencarna en la forma de **un pequeño lobezno blanco** para detener al resucitado Orichi. En su camino contará con la ayuda de Kuni, un joven espadachín hijo de Susano, quien le acompañará subido a su lomo. Y juntos explorarán un mundo de amplios escenarios (la enorme llanura central y el pueblo son una réplica en miniatura de lo que vimos en **Okami**), recreado con preciosos gráficos 'cel-shading'. Además, la genial banda sonora y los expresivos personajes nos introducen por completo en una **fantasía japonesa repleta de vida** y encanto.

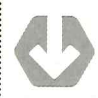
Y la disfrutamos con un control maravilloso, que se ha realizado pensando en sacar todo el provecho a la consola. Los

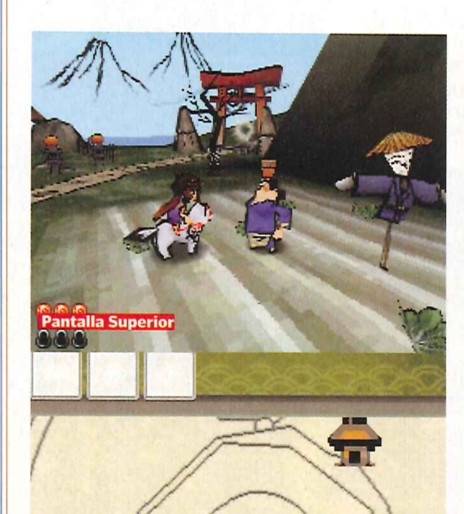
«EL JUEGO ES UNA FANTASÍA JAPONESA LLENA DE MAGIA Y VIDA»

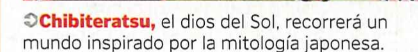
golpes y acciones especiales los realizamos con la pantalla táctil mientras que desplazamos al cachorro con la cruceta. Cuando toca combatir, **las luchas se desarrollan en tiempo real** pero en pequeños escenarios cerrados, añadiendo un interesante elemento de acción al juego. Además, a lo largo de la aventu-

Pensado para DS

Con la cruceta y los botones, nuestro cachorro se desplaza, salta, ataca... Pero basta pulsar L o R para manejar el Pincel Divino, y dibujar sobre el escenario para resolver puzles o atacar a los malos.







Chibiteratsu, el dios del Sol, recorrerá un mundo inspirado por la mitología japonesa.



Entre las tareas secundarias habrá divertidos minijuegos, como esta prueba musical.

El Pincel Divino: nacido para hacer magia en Nintendo DS

Cuando **Okami** salió en Wii, todos pensamos que usar el Pincel Divino en DS sería una maravilla. Y así es: en cualquier momento del juego, pulsamos L o R para que la acción se paralice y se convierta en un dibujo, pasando de la pantalla superior a la inferior. Con el stylus podemos pintar para atacar a los enemigos o interactuar de muchas maneras con el escenario.



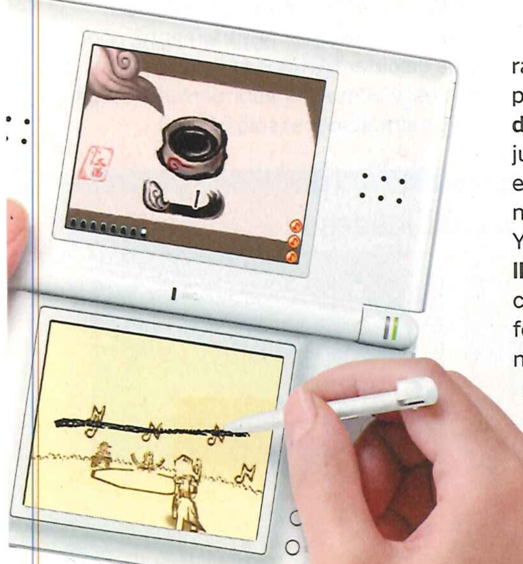
Nuevos poderes
Rescata a los dioses...

Pueden estar atrapados en lo más profundo de unas mazmorras llena de peligros y puzles, o encontrarse en zonas del exterior. Al rescatarlos, te darán poderes para tu pincel: desde dibujar bombas que te permiten entrar en zonas ocultas a hacer renacer plantas de los escenarios.









ra vamos ganando nuevas habilidades y poderes, lo que garantiza la **variedad del desarrollo**. Vamos, que estamos ante un juegazo... con dos defectos. El primero es menor: **la cámara es automática** y no siempre coloca donde nos gustaría. Y el segundo es importante: **el juego llega en inglés**, y hay que defenderse con el idioma para disfrutarlo. De todas formas, tiene tanta calidad que puede medirse con los mismísimos Zelda, y las sensaciones que genera al jugarlo son tan buenas que no debes dudar en hacerte con él si te gustan la fantasía y las aventuras.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Tiene un inmenso mérito haber creado un mundo 3D tan detallado y con tantísimo encanto.

Diversión ★★★★
Con puzles, combates, exploración y hasta saltos, el juego es siempre ameno y variado.

Multijugador NO TIENE
Pensado como una gran aventura para un jugador, el juego no incluye ninguna opción multijugador..

Duración ★★★
Pasártelo te llevará unas 15 horas, y hasta 10 más si te dedicas a completar tareas secundarias.

Lo mejor y lo peor

Aunque el desarrollo es de primera, su máximo valor son su estética y ambientación.

Está en inglés, y es importante al menos defenderse para progresar en el juego.

Nuestra opinión

En el podio de las aventuras de DS

Ni más ni menos: este juego, junto a los dos Zelda, son las tres mejores aventuras de DS. Por su belleza y por la variedad de su desarrollo. Así que nos da todavía más rabia que no haya llegado traducido al castellano.

Te gustará...

Más que... Dragon Ball Origins 2

Menos que... Zelda Spirit Tracks

Total

90

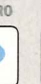




3

- Deportes
- 2K Sports
- 1-4 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 40,50 €
- Ya disponible
- Argumento
Crea a tu propio tenista, entrena, compite y lucha por llegar a número 1 del mundo. O, si lo prefieres, échate un partidillo.




NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



EL DATO
El plantel incluye 25 tenistas, 42 pistas e infinitas equipaciones y marcas para "tunearnos"

Top Spin 4

Los mejores tenistas del mundo cogen el mando de Wii.

Arranca la temporada tenística en Wii. Y, a la espera de que el mes que viene aterrice **Virtua Tennis 4**, la gente de 2K Sports se adelanta: la nueva entrega de **Top Spin** llega cargada de modos de juego, con los tenistas reales de mayor actualidad y un control exigente, que se permite el lujo de no necesitar siquiera Wii MotionPlus. Eso sí es que es sacar con fuerza...



¡Sé el número 1 mundial!

Efectivamente: el gran mérito del juego está en su control. Básicamente, movemos **el mando como una raqueta**, usamos A y B para hacer diferentes golpes y desplazamos al tenista con el nunchuk. Al principio puede parecer un poco complicado, así que lo mejor es dedicarle un poco de tiempo al tutorial para aprender, primero, a dirigir la pelota donde se quiere y, después, los muchos **golpes avanzados según cómo movamos el brazo**. La curva de dificultad es muy buena y resulta satisfactorio mejorar poco a poco.

Una vez domines el control, disfrutarás al máximo de los **tres modos de juego**: las opciones para un jugador y el multijugador nos permiten disputar partidos sueltos o torneos, eligiendo pista (entre 42 distintos que incluyen las canchas más famosas del mundo), sets y jugadores entre 25 grandes estrellas de hoy, como **Nadal, Federer o Serena Williams**, y de siempre como **Agassi, Courier o Sampras**. Naturalmente, podemos disputar partidos individuales o a dobles, y el multijugador permite 4 jugadores simultáneos (sólo offline).

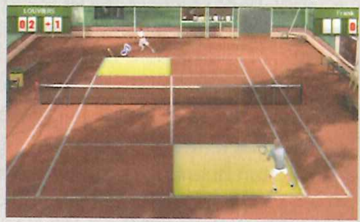


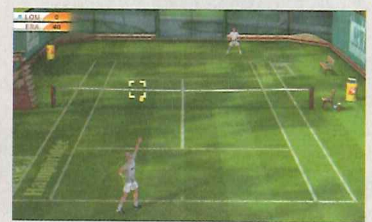
La saga en Nintendo

Top Spin 2 y 3 (para GBA y DS respectivamente) ofrecieron calidad. Pero **Top Spin 3** para Wii no aprovechó las posibilidades del mando.

Así se juega. Un control acertado y con posibilidades

El control de **Top Spin 4** es todo un acierto, y no necesita Wii MotionPlus. Con pocos movimientos dominas varios estilos y pulsando A o B, puedes dar más efecto o altura a la pelota. Luego, con el Nunchuck, diriges a tu personaje y la dirección de la pelota mientras golpeas.





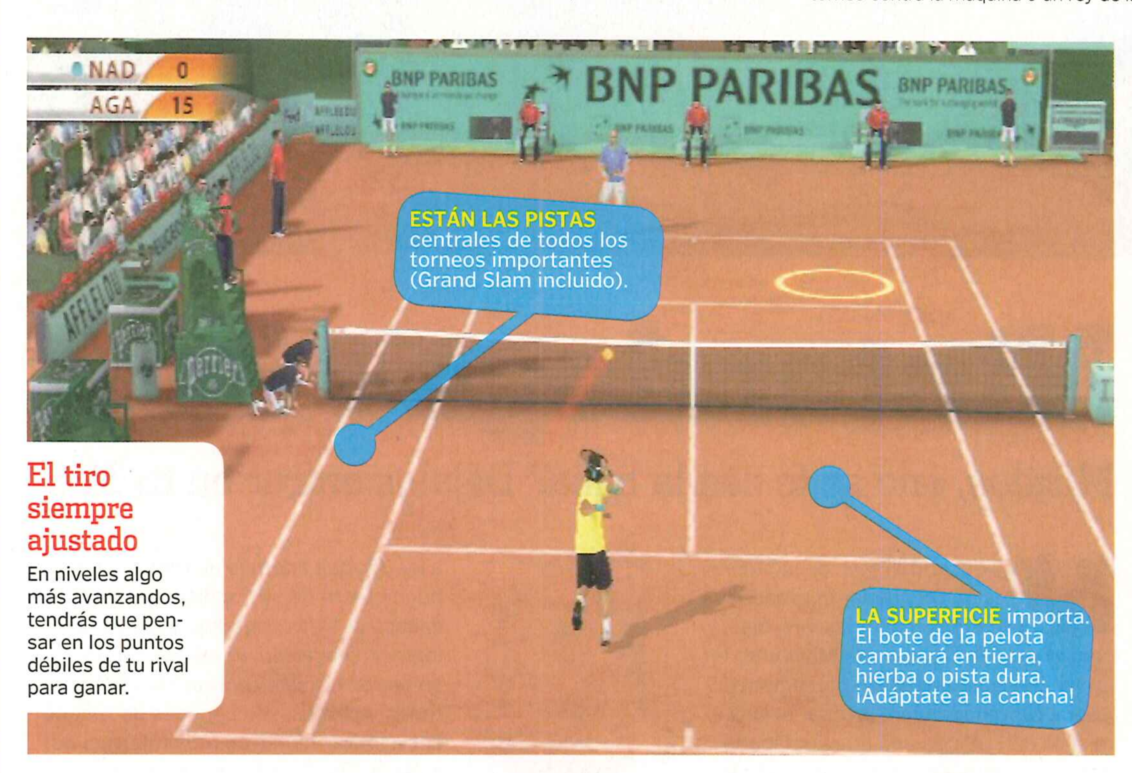




Las repeticiones son muy televisivas, hay momentos en los que parece que estás viendo un partido... si no fuera por que los gráficos son sólo cumplidores.



Cuantos más, mejor. Invita a tus amigos para echar unos partidos de dobles, un torneo contra la máquina o un rey de la pista para ver quién es el mejor del grupo.

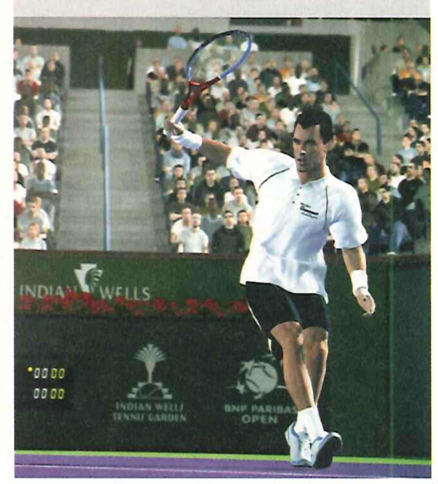


El tiro siempre ajustado

En niveles algo más avanzandos, tendrás que pensar en los puntos débiles de tu rival para ganar.

Todas las estrellas

El elenco de jugadores es impecable: están los más grandes de la actualidad, encabezados por Nadal, Federer o Murray, y algunos de los mejores de todos los tiempos: Sampras, Björn Borg, Agassi... Y lo mejor, cada uno con su propio estilo de jugar.



Pero hoy un en día, un bueno juego de tenis no puede presentarse sin un **buen modo carrera**, y **Top Spin** 4 cumple ese requisito. Creamos desde cero un tenista, personalizándolo de pies a cabeza y desarrollando todo su potencial. Para mejorar hay que cumplir desafíos: cosas como acertar con la bola en un lugar concreto de la pista o ejecutar un golpeo concreto. Así, conseguimos puntos para un atributo determinado: **saque, drive, volea, revés o rapidez**. Y, naturalmente, también jugamos partidos y competiciones oficiales, con el objetivo final de llegar a ser el número 1 del mundo.

Casi como los de verdad...

Esta mezcla de minirretos y partidos resulta muy entretenida, y alarga considerablemente la vida de **Top Spin** 4. Pero el juego **no raya tan alto en el aspecto gráfico**, que sólo es correcto. Los tenistas son reconocibles aunque sus modelos son más bien sencillitos, igual que las pistas, de diseño simple. Eso sí, las animaciones convencen, algo básico en un juego de este tipo. Esta sencillez gráfica y la falta de modos online son los fallos que impiden al juego de 2K llegar a lo más alto. Pero no influyen en los niveles de diversión: es un juego **perfecto tanto para jugar sólo como para reunirte** con unos amigos. Y una muestra de que Wii sigue apostando por los mejores juegos de tenis que puedes encontrar.

> «EL MANDO DE Wii SIMULA PERFECTAMENTE A UNA RAQUETA DE TENIS»

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Los tenistas son reconocibles y están bien animados, pero en general el acabado es muy simple.

Diversión ★★★★
El control es preciso y tienes muchas opciones para personalizar tu estilo y a tu jugador.

Multijugador ★★★☆
Podréis competir hasta cuatro de manera local, porque no tiene modo online.

Duración ★★★☆
Llegar a ser el número uno del Tenis no es fácil, necesitas muchas horas de entrenamiento

Lo mejor y lo peor

Muchos tenistas, buen control y buenos modos para uno o varios jugadores.

Se echa de menos un multijugador online. Y los gráficos sólo cumplen su función.

Nuestra opinión

El mando de Wii es la raqueta perfecta

Top Spin 4 consigue lo que sus antecesores no pudieron: mezclar un buen control con adecuadas opciones de juego. Quizá no sea muy espectacular, y la falta de online se nota, pero es tenis de calidad y con posibilidades.

Te gustará...

Más que... Top Spin 3

Menos que... Wii Sports Resort

Total

85



- Simulación
- Nintendo
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- 25 de marzo
- **Argumento**
  Cuida de tu propio cachorro de perro o gato, aliméntalo, enséñale trucos y sácalo a pasear para conocer a otros jugadores.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO
Entre sus más de 20 razas, tenemos Dálmata, Yorkshire, Pastor, Spaniel, Basset, Husky, Shetland...





Nintendogs + Cats

Míralos, ¿no se te cae la baba? Déjalos entrar en tu 3DS

Más de 24 millones de jugadores de DS quedaron prendados de estas mascotas virtuales, y convirtieron la creación de Miyamoto en un fenómeno mundial sin precedentes. Ahora, Nintendo quiere arropar el lanzamiento de 3DS con una nueva manada perruna, y esta vez, viene acompañada de varios gatitos igual de encantadores.

Casi seis años después del juego original, se nota que los animalillos han crecido en muchos aspectos: realismo, sociabilidad, variedad de opciones... Pero lo que no ha cambiado es la sencilla mecánica del juego; elegimos una mascota, personalizamos el color de su pelaje, le ponemos nombre de viva voz y empezamos a interactuar con él como si fuese de verdad. De hecho, la experiencia resulta mucho más creíble gracias a las 3D, que además de transmitir un buen efecto de profundidad, "saca" a los cachorros de la pantalla mediante una lograda sensación de relieve, que incluso recrea las salpicaduras de sus lametones. Además, son **capaces de reconocer e imitar nuestros movimientos de cabeza**, gracias a la cámara interior de 3DS. Otra de las nuevas funciones es la **Realidad Aumentada**, que nos permite jugar con los cachorros en escenarios de la vida real, algo que da mucho juego.



3 versiones para elegir

Además de Bulldog Francés, también se lanzan Golden Retriever y Caniche Toy, con sus propias razas perrunas y gatunas. ¿Cuál eliges?

Domésticos y callejeros

Una vez más, contamos con un nutrido inventario de accesorios para nuestros pequeñajos. Así, podemos comprar comida, juguetes, muebles o prendas a cambio del dinero conseguido en la tienda de segunda mano y

Domestícalos con stylus... o con una buena voz

Para enseñarles un truco, como dar la pata o tumbarse, enséñales el movimiento con el puntero y graba la orden en el micro. Esta vez, tenemos que apañarnos tocando una silueta del animal (para poder disfrutar de las 3D arriba), mientras que antes lo tocábamos directamente.



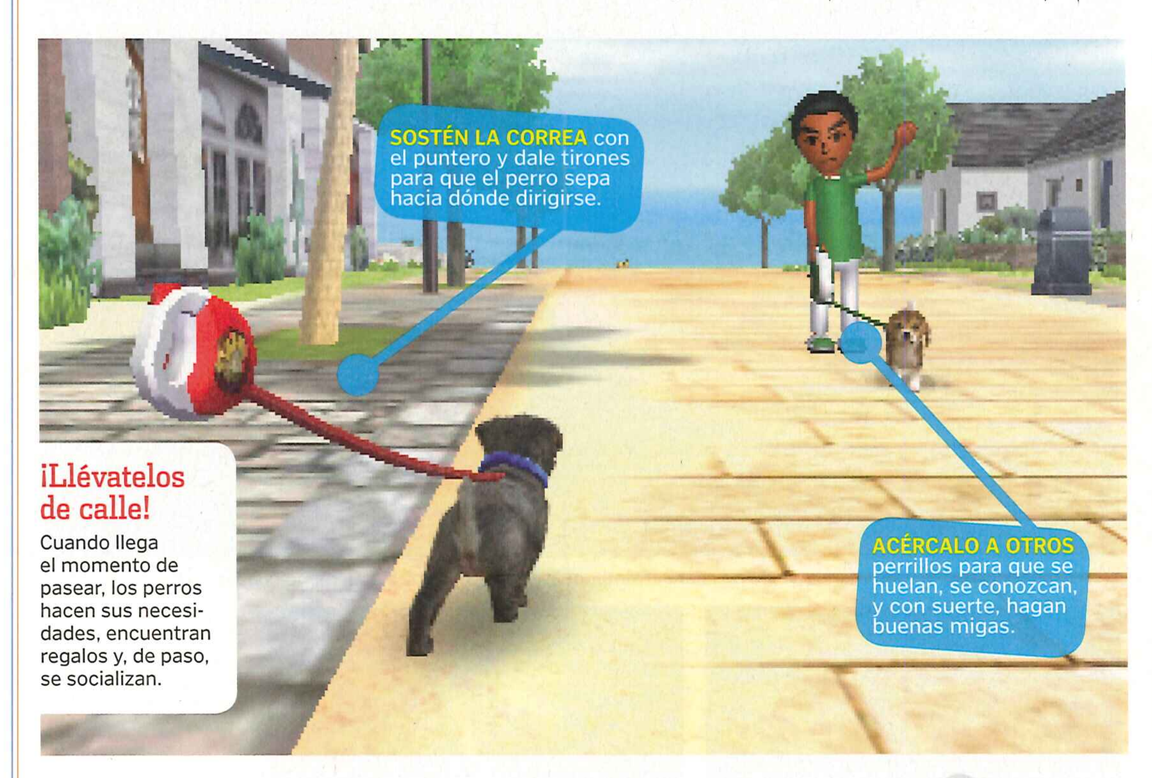




En el concurso de carrera canina, debemos tirar del señuelo al ritmo adecuado para que el perro lo siga: en la táctil, dibujamos círculos con el puntero para recoger cuerda.



El detallismo gráfico de los animales es impactante: mirad la capa superficial de pelo que recubre a cada uno. Y por primera vez, los ojos también gozan de animación propia.



¡Llévatelos de calle!

Cuando llega el momento de pasear, los perros hacen sus necesidades, encuentran regalos y, de paso, se socializan.

¿Qué hacemos hoy?

Mientras que la pantalla superior muestra "la vida en 3D", desde la táctil podemos seleccionar a cualquiera de nuestras tres mascotas, hacer fotos y guardarlas en la tarjeta SD, acceder al Diario, usar un objeto o salir de casa.



sobre todo, en los concursos, que exigen un **entrenamiento diario**.

En este sentido, se mantiene el lanzamiento de disco, pero se ha añadido la carrera de señuelos (en vez de obstáculos); la prueba de obediencia también vuelve, pero esta vez hace uso de la Realidad Aumentada. Aparte de las actividades caseras, también toca salir a pasear para conocer gente... ide carne y hueso!

Ahora ellos te pasean a ti

Sin duda, una de las opciones más interesantes es el modo **StreetPass**, que nos permite **intercambiar mascotas, regalos o Miis** con los jugadores que nos crucemos por la calle, e incluso enviarnos mensajes. Además, el podómetro contabiliza los pasos que damos mientras llevamos la consola cerrada en el bolsillo; al abrirla, nuestros perritos nos agradecen el paseo con los regalos que se hayan encontrado por el camino.

«ES EL TÍTULO QUE MEJOR APROVECHA LAS FUNCIONES DE 3DS POR AHORA»

Quizá a los menos pacientes les acabe resultando poco desafiante, pero los apasionados de las mascotas vais a **sentirlas como en casa**, gracias al realismo de las animaciones... aunque para poder ver el 3D ya no podamos acariciarlas en la táctil.

Con todo, Nintendogs es una buena forma de comprobar la versatilidad de 3DS. Y esto es sólo el principio.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★★★
Tanto las texturas del pelaje como los modelados y las animaciones derrochan calidad y realismo.

Diversión ★★★
Sólo si mantienes un ritmo diario, le sacarás todo el partido. Para jugadores tranquilos y constantes.

Multijugador NO TIENE
Lo que sí tiene son las nuevas opciones de interconexión a través de StreetPass y SpotPass.

Duración ★★★
Te puede durar meses... o días. Todo depende de cuándo te canses, aunque tiene muchas razas.

Lo mejor y lo peor

El efecto 3D, muy bien calibrado. La Realidad Aumentada. El StreetPass.

El cambio de posición de la pantalla principal. Nos faltan concursos nuevos.

Nuestra opinión

La mejor forma de cogerle cariño a 3DS

Sin cambiar la fórmula original, las prestaciones de la consola aportan una nueva dimensión a la experiencia. Como todo buen simulador de mascotas, exige dedicación diaria, pero las 3D lo hacen mucho más llevadero.

Te gustará...

Más que... Nintendogs (DS)

Y más que... Petz (DS)

Total

90

WiiWare



Nuestra selección de las novedades y estrenos para disfrutar a tope.

3 APUESTAS DE CLÁSICOS

Contra Rebirth



LOS DISPAROS DE SIEMPRE
Esta mítica saga de tiros aparece en la nueva generación de consolas gracias a WiiWare.

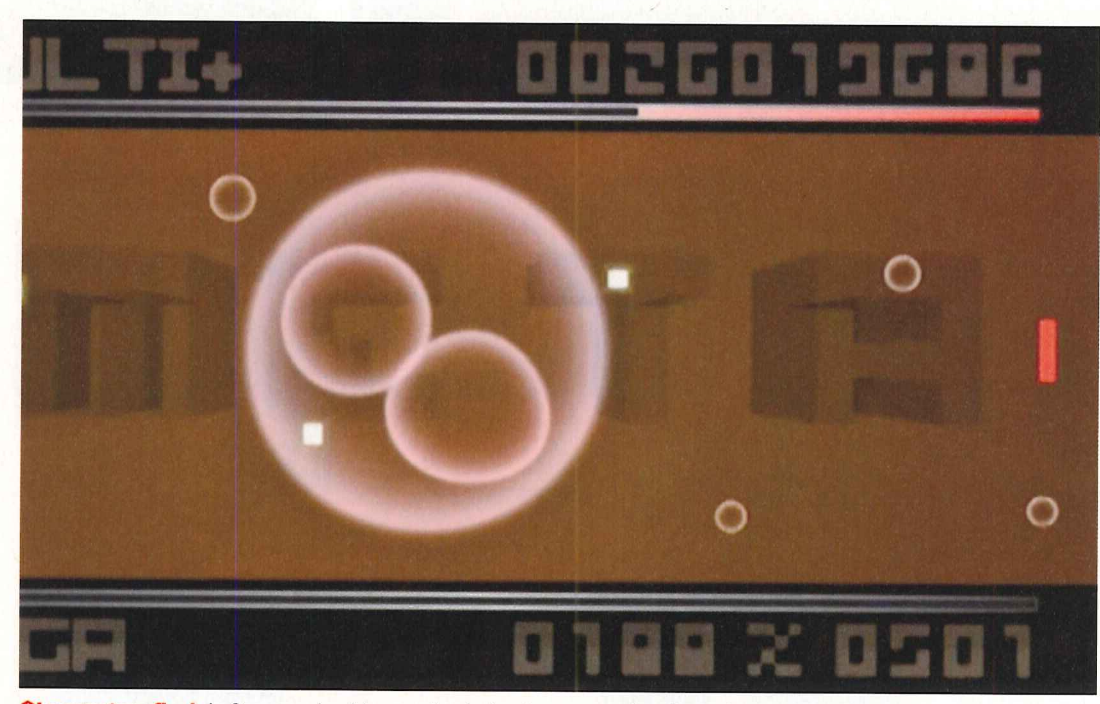
Megaman 10

¿IMPOSIBLE?
Si hay un juego de plataformas reservado para los más hábiles, es Megaman.

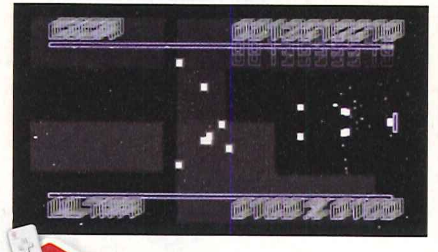
Castlevania



DRÁCULA HA VUELTO
Belmont todavía sabe pelear en 2D y lo demuestra con este salto a WiiWare.



La aventura final de Commandervideo nos hará afrontar nuevos desafíos solos o en modo cooperativo.







800 Puntos | Ya disponible
Gaijin | Acción | +3 años | 1-2 jugadores | Inglés

Bit.Trip Flux

Lasaga Bit.Trip se despide de WiiWare este mes y lo hace con un regreso a sus orígenes.
Bit.Trip Flux es muy similar al primer título de la saga al recuperar el estilo de juego del **Pong**. Con nuestra barrita tenemos que hacer rebotar los objetos que vienen hacia nosotros y esquivar los obstáculos sin permitirnos un solo error. Como siempre, la banda sonora varía en función de lo bien o mal que estemos jugando.

La dificultad es elevadísima. Es uno de esos juegos que se ríen de ti porque te hacen repetir una y otra vez una pantalla, pero te enganchan tanto que no puedes soltarlos. Los controles funcionan bien, con precisión, pero eso no cambia nada: sin una buena coordinación ojo-mano, no vamos a ningún lado. ¿Aceptas el reto?

Valoración ★★★★

Cómo descargar estos juegos

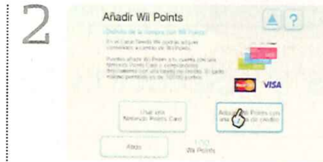


1



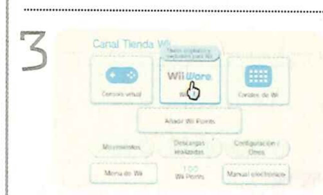
Conecta tu consola a internet y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.

2



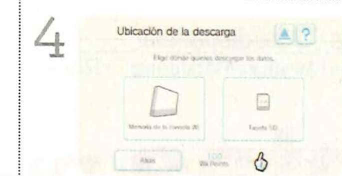
Para añadir puntos, hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por euro desde Internet.

3



Los catálogos son enormes. En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.

4



La opción de buscar juegos te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!

Wii 500 Puntos | Ya disponible

NIS America | Acción-Puzle | +3 años | 1 Jugador | Castellano

Viral Survival

Un lavado de cara al clásico juego de la serpiente.

Somos un pequeño eslabón de una cadena de ADN que tiene que ir recogiendo a sus compañeros y esquivando a los virus. La cosa se complica según se va alargando la cadena. Los 6 modos de juego no aportan variedad suficiente y los gráficos están poco cuidados. Tiene algún modo de juego entretenido, pero se agota enseguida.



Valoración ★★☆☆☆



Huir, capturar o destruir a los virus son algunas de las distintas tareas que toca cumplir en cada modo de juego.



Wii 500 Puntos | Ya disponible

Nordcurrent | Arcade | +3 | 1-2 J. | Castellano

Arcade Essentials

Cinco juegos míticos de toda la vida como Space Invaders y Bust-a-Move.

Cuenta con multijugador y cinco títulos diferentes, pero todos los meses salen a la tienda virtual recopilaciones de clásicos y esta no tiene nada que la haga destacar.



Valoración ★☆☆☆☆



Wii 500 Puntos | Ya disponible

GameShastra | Cricket | +3 | 1 J. | Inglés

Cricket Challenge

No nos interesaba el cricket antes de probar este juego. ¿Y después?

Cricket Challenge es una versión rebajada del béisbol de Wii Sports que no ha logrado que entendamos cómo funciona el cricket ni que tampoco nos divierta.



Valoración ★☆☆☆☆

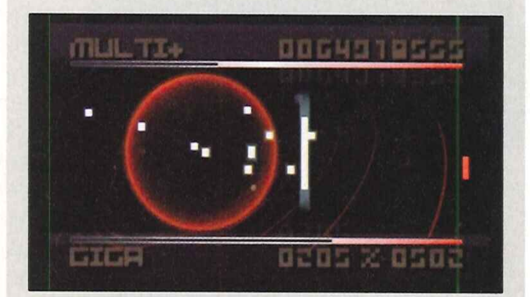
TOP 10 DESCARGAS

Estos son los juegos de WiiWare más descargados del mes, según la información extraída de la web oficial de Nintendo.



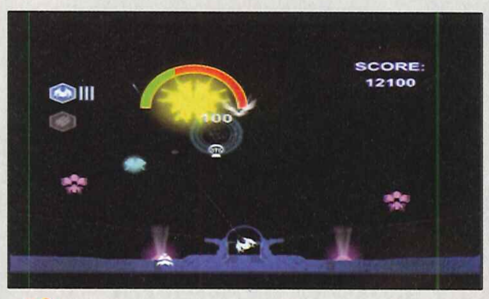
1 Heavy Fire Special Operations ➔ (Igual)

Su impresionante aspecto visual está atrayendo a cientos de jugadores. Además es dinámico aunque dure poco.



2 Bit.Trip Flux N

La saga Bit.Trip se despide este mes directamente desde lo más alto de la tabla. Difícil, pero fantástico.



3 Arcade Essentials N

Este recopilatorio de arcades clásicos cuenta con joyas de toda la vida como Bust-a-Move y Space Invaders. .

4 UNO ➔ (Igual)
5 Chick Chick BOOM N
6 Pokémon Rumble ↑ (Sube)
7 Aprender con los PooYoos N
8 Hydroventure ↓ (Baja)
9 Sonic the Hedgehog 4 N
10 Zombie Panic in Wonderland ↓ (Baja)

N Novedad | Sube | Baja | Igual

DSiWare





Nuestra selección de las novedades y estrenos para disfrutar a tope.



3 APUESTAS DE ROL

Legends of Exidia



ROL DEL BUENO

RPG de acción con buenos gráficos y muchas opciones de armamento.

Elemental Master



DUELO DE CARTAS

Un interesante juego de cartas y tablero con un buen catálogo de monstruos.

Crystal Monster



HAZTE CON TODOS

En este juego de rol tendrás que capturar a 160 monstruos y usarlos para combatir. Para fans de Pokémon.



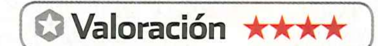


1200 Puntos | Ya disponible

Wayforward Games | Aventura-Plataformas | +12 años | 1 Jugador | Inglés

Shantae Risky's Revenge

Shantae Risky's Revenge es una aventura 2D en la que nos metemos en la piel de Shantae, una poderosa genio. Shantae recuerda a los Zelda clásicos en el desarrollo, aunque su historia no puede competir con la de Link. Los controles funcionan, la dificultad no decepciona y los combates son variados. Además, los gráficos son puro arte. Si os acordáis, el primer **Shantae** fue uno de los últimos grandes juegos de Game Boy Color y parece que esta segunda parte va a ser un gran broche de oro para DS.





Transformaciones y magias componen el arsenal de Shantae, que consigue unos combates ricos y divertidos.



500 Puntos | Ya disponible

Tik Games | Arcade | +3 años | 1 J. | Castellano

Panda Craze

En los 150 niveles de este arcade de plataformas manejamos a un panda que tiene que recoger todos los farolillos repartidos por el escenario en el menor tiempo posible. Ayuda a la panda Tik-Ling a atravesar cuevas, bosques, montañas y desiertos para llegar a su casa en el Bosque de Bambú. Son 150 difíciles y emocionantes niveles utilizando bombas, dinamita y puentes. Pero no hay control táctil, y se repite más de la cuenta.







Animal Boxing

Los responsables de Zombie Panic in Wonderland vuelven con este juego de boxeo en primera persona. Los gráficos son impecables en los personajes, aunque son algo pobres en los escenarios. Los controles son muy originales (colocamos la consola al revés y usamos los dedos como puños) y responden bien. No basta con lanzar golpes sin ton ni son. Entretenido y curioso, pero repite la misma fórmula una y otra vez.



Consola Virtual







Una selección de las mejores recreativas disponibles para descarga.

5 clásicos de aventuras

01 Super Metroid

➲ Nintendo ➲ 800 Puntos ➲ 1-2 Jugadores ➲ +12 años

La saga Metroid rebosa experiencia en mezclar aventura y exploración con otros géneros. En este título las plataformas alcanzan otro nivel como lo hicieron más adelante los shooter en Metroid Prime.

02 Ninja Gaiden

➲ Tecmo ➲ 600 Puntos ➲ 1 Jug. ➲ +7 años

Aunque ahora nos faltan dedos para usar todos los botones de un mando, antes con una cruceta y dos botones daba de sobra para conseguir combates frenéticos.



03 Golden Axe

➲ SEGA ➲ 800 Puntos ➲ 1-4 Jug. ➲ +12 años

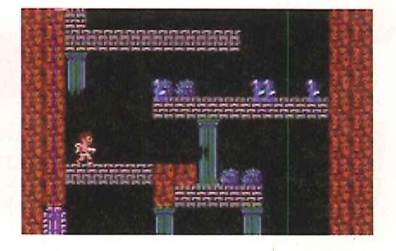
Con más acción y espadazos que otra cosa, en este juego elegimos a un guerrero y nos lanzamos al combate solos o con otro jugador.



04 Kid Icarus

➲ Nintendo ➲ 500 Puntos ➲ 1-2 Jug. ➲ +7 años

Un digno heredero de Metroid con muchos elementos de plataformas. Si no puedes aguantar hasta jugarlo en 3D, es un aperitivo imprescindible.



05 Paper Mario

➲ Nintendo ➲ 1000 Puntos ➲ 1-4 Jug. ➲ +7 años

Mario deja un rato las plataformas para lanzarse a una apasionante aventura en la que sobresalen los elementos de RPG y las texturas de papel y cartón.



Los mejores juegos para Nintendo DS y Wii

A la espera de contar el próximo número con los estrenos de 3DS, este mes hay calma chicha en Wii y DS, con la excepción del magnífico Okamiden.

LAS APUESTAS DE ESTE MES

Okamiden





MAGIA ORIENTAL
Okamiden llega a DS desbordando calidad tanto en su estética como en su apasionante desarrollo.

Aventura de dood



¡QUÉ CURIOSO!
La primera aventura para uDraw sorprende por su peculiar sistema de juego.

Top Spin 4



TENIS REAL
La cuarta entrega de la serie de 2K vuelve a apostar con el tenis más realista. Y con Nadal.

Nintendo DS



- DS Lite: Blanco, negro, rosa, plata, verde, azul, rojo
- DSi: Azul metálico y cielo, blanco, negro, rosa, rojo
- DSi XL: Marrón, cereza, azul, verde y amarillo

Hay cuatro modelos de DS disponibles, desde la consola original hasta la edición XL, con doble cámara y DSiWare. Además, hay un pack 25 aniversario XL, y uno especial DSi en color rosa y Style Boutique.

Plataformas

NEW SUPER MARIO BROS.



Nintendo • 39,95 € • +3 años • 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación 97

SONIC COLOURS



SEGA • 40,95 € • +3 años • 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación 85

BATMAN EL INTRÉPIDO BATMAN



Warner • 29,95 € • +12 años • 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación 82

CALL OF DUTY BLACK OPS



Activision • 40,95 € • +16 años • 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación 83

GOLDENEYE 007



Activision • 40,95 € • +16 años • 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación 80

TRON EVOLUTION



Disney • 40,95 € • +12 años • 1-4 Jugadores
Vive los deportes del universo de Tron: carreras de motos, batallas de tanques, combates de disco. Y con multijugador.
Puntuación 77

Deportes + Carreras

FIFA 11



EA Games • 40,95 € • +3 años • 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación 82

MARIO KART DS



Nintendo • 39,95 € • +3 años • 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación 98

SONIC & SEGA ALL STARS RACING



SEGA • 39,95 € • +3 años • 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación 84

Acción

LAS AVENTURAS DE ARAGORN



Warner • 40,95€ • +12 años • 1 Jugador
Revive las batallas clave de la trilogía de 'El Señor de los Anillos' en un juego de acción... pelín repetitivo.
Puntuación 70

Aventura + RPG

BOB ESPONJA ATRAPADOS EN EL CONGELADOR



THQ • 39,95 € • +3 años • 1 Jugador
Un loco viaje por los recuerdos de Bob Esponja, que se convierten en niveles llenos de saltos y acción. Para fans de Bob.
Puntuación 74

CHRONO TRIGGER



Square Enix • 39,95 € • +12 años • 1-2 Jugadores
Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, aunque tenga gráficos anticuadillos y esté en inglés. Muy recomendable.
Puntuación 92

DRAGON QUEST IX



Square-Enix • 39,95€ • +12 años • 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación 96

FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT



Square Enix • 39,95 € • +12 años • 1-4 Jug.
Una interesante puesta al día del rol por turnos más clásico, con gráficos estilo dibujo y una historia con encanto.
Puntuación 82

N Nueva entrada   P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



AVENTURA DE ENSUEÑO

OKAMIDEN tiene un desarrollo que recuerda mucho a los Zelda. ¿Es eso un defecto? Pues no, porque la aventura está tan bien hecha y aporta cosas tan originales que sólo podemos alegrarnos. Pero, ¿es tan tan buena como la última aventura de Link?

Zelda Spirit Tracks VS Okamiden


COMPRA RECOMENDADA

▲ La aventura más variada de DS.
▼ Bonitos gráficos 3D.
▲ Con modos para 4 jugadores.
▲ Traducido al castellano.



▼ Acción, puzles, minijuegos...
▲ Un mundo 3D alucinante.
▼ Aventura para un jugador.
▼ ¡¡¡Ha llegado en inglés!!!

GHOST TRICK DETECTIVE FANTASMA



Capcom ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación 86

GOLDEN SUN OSCURO AMANECER



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación 85

HARVEST MOON ISLAS DEL SOL



Namco Bandai ➔ 40,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación 82

INAZUMA ELEVEN



Level 5 ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación 90

KINGDOM HEARTS RE:CODED



Square Enix ➔ 40,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación 88

MARIO & LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación 92

OKAMIDEN N



Capcom ➔ 40,99 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación 90

POKÉMON EDICIONES BLANCA Y NEGRA



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación 94

POKÉMON ORO Y PLATA



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación 99

POKÉMON RANGER TRAZOS DE LUZ



Nintendo ➔ 40,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación 90

SUPER SCRIBBLENAUTS



Warner ➔ 40,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación 90

ZELDA SPIRIT TRACKS



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 Jugadores
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor. Y el tren mola todo.
Puntuación 99



Varios

ART ACADEMY P



Nintendo ➔ 29,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación 90

COOKING MAMA WORLD HOBBIES & FUN

505 Games ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación 81

EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación 92

LAST WINDOW



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación 89

LOS SIMS 3



EA Games ➔ 40,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador
Crea a tu Sim e intenta ser feliz relacionándote, trabajando, decorando tu casa... Un juego de estrategia puro Sims.
Puntuación 80

NARABA



Micronet ➔ 29,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Una aventura educativa en la que avanzamos resolviendo puzles. Además, mide nuestros progresos.
Puntuación 74

MARIO VS. DONKEY MEGALÍO EN MINILANDIA



Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Podrás crear tus niveles y compartirlos!
Puntuación 85

STYLE BOUTIQUE

Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

TETRIS PARTY DELUXE



Nintendo ➔ 30,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

TOP 10 LECTORES

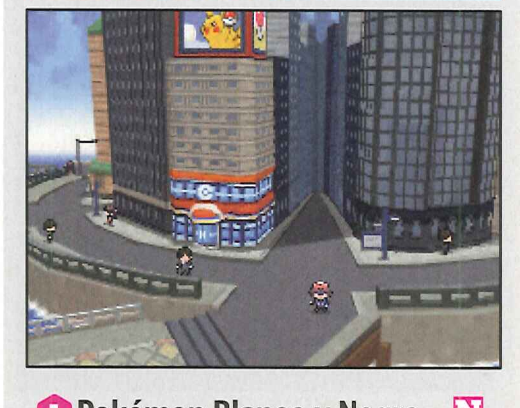
En Wii, Samus Aran sigue siendo la reina de vuestros corazones. Y en DS, como era de esperar, ha llegado el huracán Pokémon.

Wii



1. Metroid Other M ...... Sube
2. Monster Hunter Tri ...... Sube
3. Spider-Man Dimensions ...... N
4. Super Mario Galaxy 2 ...... Baja
5. Super Smash Bros. Brawl ...... Sube
6. Mario Kart Wii ...... Baja
7. No More Heroes 2 ...... Sube
8. Wii Party ...... N
9. LEGO Harry Potter ...... N
10. FIFA 11 ...... N

NINTENDO DS



1. Pokémon Blanco y Negro ...... N
2. Pokémon Oro & Plata ...... Igual
3. C.O.P The Recruit ...... N
4. El Profesor Layton y el Futuro Perdido ...... Baja
5. Zelda Spirit Tracks ...... Baja
6. Metroid Primer Hunters ...... Sube
7. Last Window ...... N
8. El Profesor Layton y la Caja de Pandora ...... Baja
9. Mario Kart DS ...... Baja
10. Metroid Prime Hunters ...... Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

TOP 10 REDACCIÓN

El mes que viene os contaremos qué juegos de 3DS no están volviendo ya locos. De momento, seguimos a jugando con Donkey y Layton.



➔ Pack Edición Limitada: Wii de color rojo, mando Wii Plus, New Mario Bros. Wii y Donkey Kong original en el menú.

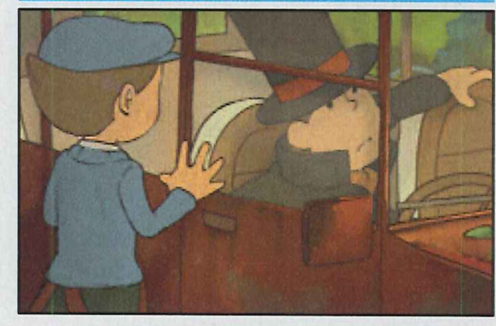
Hay varios packs. El Wii Sports Resort Plus, con la consola blanca o negra y el mando Wii Plus; el de Mario Kart, con volante y Wii Sports; y el Wii Fit Plus, con tabla de equilibrio.

Wii



1. Donkey Kong Country Returns →
2. Kirby's Epic Yarn ↑
3. Super Mario Galaxy 2 ↓
4. Goldeneye 007 ↓
5. Monster Hunter Tri ↑
6. Epic Mickey ↓
7. de Blob N
8. Metroid Other M ↑
9. Wii Party ↑
10. Top Spin 4 N

NINTENDO DS



1. El Profesor Layton y el Futuro Perdido →
2. Inazuma Eleven ↑
3. Ghost Trick Detective Fantasma →
4. Dragon Quest IX Centinelas del Firmamento ↑
5. Pokémon Blanco y Negro ↑
6. Okamiden N
7. Golden Sun Oscuro Amanecer ↓
8. Super Scribblenauts ↓
9. Last Window →
10. Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia. N

N Novedad ↑ Sube ↓ Baja → Igual

Plataformas



DE BLOB 2

➔ THQ ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 Jugadores

Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!

Puntuación 86



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 Jugadores

Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.

Puntuación 94



LA GRAN AVENTURA DE DOOD N

➔ THQ ➔ 29,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador

En este plataformas manejamos al héroe con el lápiz de la uDraw y pintamos escenarios y personajes. ¡Muy original!

Puntuación 70



KIRBY´S EPIC YARN

➔ Nintendo ➔ 50,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 Jugadores

Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.

Puntuación 88



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 Jugadores

Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.

Puntuación 97



SONIC COLORURS

➔ SEGA ➔ 59,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 jugadores

Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.

Puntuación 93



SUPER MARIO ALL-STARS

➔ Nintendo ➔ 29,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador

Homenaje histórico que incluye CD de música, cuadernillo de arte y 4 aventuras de Mario en NES con gráficos remozados.

Puntuación 80



SUPER MARIO GALAXY 2

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 Jugadores

Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.

Puntuación 100

Deportes + Carreras

FIFA 11

➔ EA Sports ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 J. (2-8 online)

El juego de fútbol con más licencias. Apuesta por el control sencillo y tiene un rompedor modo "street".

Puntuación 85

MARIO KART Wii

➔ Nintendo ➔ 49,95 € + Volante ➔ +3 ➔ 1-4 J. (2-12 online)

Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.

Puntuación 98

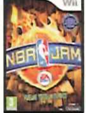


MARIO SPORTS MIX

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 J. (2-4 online)

Mario y cia. practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multijugador total.

Puntuación 86



NBA JAM

➔ EA Sports ➔ 40,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 Jugadores

Las estrellas de la NBA juegan el basket más sencillo y espectacular. Ideal para cuatro jugadores simultáneos.

Puntuación 83

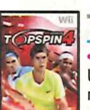


PES 2011

➔ Konami ➔ 29,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 J. (2-8 online)

El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.

Puntuación 91



TOP SPIN 4 N

➔ 2K Games ➔ 40,50 € ➔ +3 años ➔ 1-2 Jug.

Un equilibradísimo juego de tenis: buen control, variedad de modos y algunos de los mejores tenistas del momento.

Puntuación 85




Wii SPORTS RESORT

➔ Nintendo ➔ 59,95 € + Wii MotionPlus ➔ +7 años ➔ 1-4 J.

12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.

Puntuación 95

Acción



CALL OF DUTY BLACK OPS

➔ Activision ➔ 50,95 € ➔ +18 años ➔ 1 Jug. (2-8 online)

Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el *shooter* más espectacular de Wii. El online es brutal.

Puntuación 92



GOLDENEYE 007

➔ Activision ➔ 70,95 € + mando ➔ +16 ➔ 1-4 j. (8 online)

Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.

Puntuación 93



NO MORE HEROES 2

➔ Rising Star ➔ 39,95 € ➔ +18 años ➔ 1 Jugador

Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!

Puntuación 94



SENGOKU BASARA

➔ Capcom ➔ 49,95 € ➔ +16 años ➔ 1-2 Jugadores

Héroes históricos del Japón medieval son los protas de un *beat'em up* en el que tú solo acabas con ejércitos enteros.

Puntuación 81



SIN&PUNISHMENT SUCCESSOR OF THE SKIES

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jugadores

Prepara tus reflejos para el mejor juego de disparos de Wii. Acción futurista difícil, desafiante y de enorme calidad.

Puntuación 91



SUPER SMASH BROS. BRAWL

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 (2-4 online)

Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...

Puntuación 97

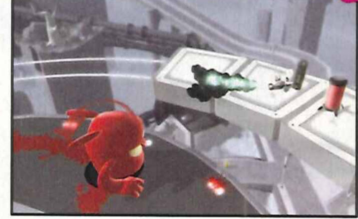
N Nueva entrada E Precio económico

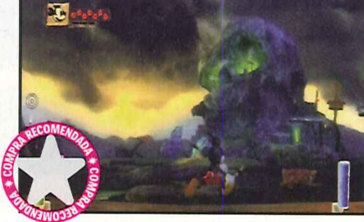
HÉROES DE COLORES

DE BLOB es un héroe descarado, simpático y que lo llena todo de color. Justo lo que hizo el mismísimo Mickey las pasadas Navidades cuando conquistó Wii con su pincel mágico. Ahora ha llegado el momento de decidir cuál de estas dos aventuras es mejor.



De Blob 2 VS Disney Epic Mickey





De Blob 2
- ▼ Trama original y gamberra.
- ▼ Desarrollo más bien repetitivo.
- ▲ Modos para dos jugadores.
- ▼ Gráficos buenos sin sorprender.

Disney Epic Mickey
- ▲ Historia épica y un poco oscura.
- ▲ Más variedad de situaciones.
- ▼ No tiene multijugador.
- ▲ Estética Disney cuidadísima.

Aventura + RPG



ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY
➔ Nintendo ➔ 69,95 € + Wii Speak ➔ +3 ➔ 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. Elige con o sin Wii Speak.
Puntuación 94



DISNEY EPIC MICKEY
➔ Disney ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



METROID OTHER M
➔ Nintendo ➔ 50,95 € ➔ +16 años ➔ 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94

MONSTER HUNTER TRI
➔ Capcom ➔ 49,95 € ➔ +16 años ➔ 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



ZELDA TWILIGHT PRINCESS
➔ Nintendo ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando!
Puntuación 99



FLINGSMASH
➔ Nintendo ➔ 64,95 € + mando Wii Plus ➔ +3 ➔ 1-2 J.
Una original aventura en la que el prota es una pelota a la que golpeamos con el mando Wii Plus. Muy entretenido.
Puntuación 78



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
➔ Activision ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1-8 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.
Puntuación 91



JUST DANCE 2
➔ Ubisoft ➔ 44,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 jugadores
Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.
Puntuación 75



RABBIDS REGRESO AL PASADO
➔ Ubisoft ➔ 59,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 jug. (4 online)
Los Rabbids viajan por la historia en un "party game" con más de 30 minijuegos, modo online... y mucha locura.
Puntuación 85



ROCKBAND 3
➔ EA ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-7 Jug. (2-7 online)
Un gran juego musical que te permite jugar como siempre... o casi tocar de verdad si te compras los instrumentos pro.
Puntuación 91

LA TORRE DE LAS SOMBRAS
➔ Konami ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Eres una sombra en este original juegos de plataformas en el que la exploración y los saltos predominan sobre la acción.
Puntuación 83



U-SING 2
➔ Mindscape ➔ 40,95 € ➔ +12 años ➔ 1- 2 Jugadores
Canta en solitario o a dúo 35 variados temas pop en este karaoke con videos originales. Disponible con o sin micros.
Puntuación 80



Varios

DJ HERO 2
➔ Activision ➔ 60,95 € ➔ +12 años ➔ 1-3 Jugadores
Más de 80 mezclas exclusivas que emular con la mesa de DJ. Además, permite conectar un micro y dar el cante.
Puntuación 89

Wii PARTY
➔ Nintendo ➔ 49,95 € + mando ➔ +3 años ➔ 1-4 j.
El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.
Puntuación 90



OFERTAS PARA Wii Y DS

Descubrimos las mejores y más recientes oportunidades en productos para Wii y DS que puedes encontrar en el mercado.

HARRY POTTER: LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

Las últimas dos aventuras del mago más famoso del mundo ya están a precios increíbles en Wii y DS.



NBA JAM

Fue uno de los mejores juegos deportivos de las Navidades. Ahora ya puedes disfrutarlo a un gran precio.



MANDO Wii PLUS AZUL

Del color del cielo y con el Wii Motion Plus incluido, este mando de Wii es una excelente opción si quieres jugar con amigos.



FIFA 11

Es el mejor juego de fútbol de DS, por control y por tener todas las licencias oficiales. No hay excusa para no tenerlo.



PRINCE OF PERSIA Las Arenas Olvidadas

El Príncipe volvió el año pasado a Wii con una buena mezcla de acción, saltos y exploración. Ahora, es una ganga.



Nota: La rebaja en los precios de los títulos comentados puede no haberse producido en todas los establecimientos de venta.

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA...

Pintar en la vida

EL ARTE ESTÁ DE MODA: Si no tienes alguna inclinación artística no te comes una rosca en las discotecas. Mejor que eches a un vistazo a estos juegos para potenciar tus virtudes pictóricas ocultas.



1 Art Academy

ESTE CURSO DE PINTURA y dibujo ¡funciona! Te enseña a pintar de verdad y además es divertido.



2 de Blob 2

VALE, ES UN JUEGO de saltos, pero en él pintas los escenarios solo tocándolos.



3 La Aventura de Dood

LO MEJOR DE ESTE JUEGO es que tú pintas a tu héroe, y a los malos, y hasta los escenarios... ¡con uDraw!



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
¡te vas a enterar!
La ACTUALIDAD antes que nadie
VIDEOREPORTAJES únicos de producción propia
ENTREVISTAS inéditas
EXCLUSIVAS mundiales, AVANCES, REVIEWS
Los FOROS más activos
Y mucho más: concursos, premios...
BLOGS
Nuestro equipo mucho más cerca
Comenta tus opiniones con los redactores de las revistas de videojuegos más vendidas
Vanessa Carrera
Redactora jefe de E-girl
Francisco Delgado
Director de Micromanía
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas
Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas
José Luis Sanz
Director de Hobbynews.es
Sonia Herranz
Directora de Playmanía
Oscar Díaz
Redactor de Hobbynews.es
Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción
NOS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS ¿Y A TI?
Por los expertos de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Egirl y Micromanía
ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS POR LA CULTURA NINTENDERA



página 58

Quién es quién en Nintendo

Una selección de los mejores talentos del mundo del videojuego, aquí tenéis a las 10 personas que más han influido e influyen en el mundo Nintendo.

página 64

10 momentazos graciosos

Enfrentarse a un enemigo de caca a base de rollos de papel, conocer a Tingle, boxear con Disco Kid en Punch Out... ¡reviviremos momentos de risa!

página 60

RetroReview Donkey Kong

Estrenamos las 'retro reviews' con uno de los grandes protagonistas de la historia de Nintendo: el gran Donkey Kong en su estreno consolero.

página 62

10 juegos para no recordar

Qué le vamos a hacer, estas cosas también pasan. Demos una vuelta por los juegos más fáciles de olvidar que han salido para nuestras consolas.

página 63

El túnel del tiempo

A través de las portadas y páginas de Nintendo Acción, regresamos unos años atrás para contaros qué estaba de moda, a qué jugábamos, que molaba en aquel tiempo.

¿Quién es quién en

10 personas que han marcado el futuro



1 Shigeru Miyamoto

Director de Análisis y Desarrollo de Entretenimiento de Nintendo. Creador de Mario, Zelda y Donkey entre otros héroes.

Shigeru Miyamoto **(58 años)** se unió a Nintendo en 1977. Cuatro años más tarde creaba **Donkey Kong Jr.**, y en 1985, **Super Mario BROS**. Es un mago, un gurú que convierte en oro todo lo que toca. De **Super Mario 64**, el juego que revolucionó las plataformas 3D, se han vendido 210 millones de unidades. Miyamoto ha trabajado en más de 100 juegos, y es el responsable de proyectos como **Wii Sports, Wii Music, Twilight Princess, Mario Galaxy...** Posee un premio BAFTA de la British Academy of Arts & Sciences, ha sido nombrado Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia, y fue finalista del Premio Príncipe de Asturias.

2 Satoru Iwata

Presidente de Nintendo Co. Responsable de Smash Bros.

Satoru Iwata **(51 años)** tiene el corazón de desarrollador y el alma de jugón. En agosto de 2002, sucedió a Hiroshi Yamauchi al frente de la Gran N, y a él le debemos conceptos ahora tan populares como el juego en movimiento o la portátil táctil. Antes de emprender su carrera en Nintendo, Iwata fue presidente de **HAL Laboratory** y responsable junto a Masahiro Sakurai del nacimiento de Kirby. En el año 2000 abandonó HAL para integrarse en la directiva de Nintendo, donde contribuyó a crear juegos como Super Smash Bros., Starfox Adventure, Animal Crossing...

3 Eiji Aonuma

Director y productor Nintendo Co. Responsable de la saga Zelda.

No diga Aonuma, diga **Zelda**. Desde 1998, con **Ocarina of Time**, Eiji Aonuma **(47)** está ligado a esta saga de aventuras. Es máximo responsable de **Majora's Mask, Twilight Princess, Phantom Hourglass y Spirit Tracks** (su favorito); en **Skyward Sword** trabaja en la parte de desarrollo de Motion Plus. De la máxima confianza de Miyamoto, su objetivo en la vida es sorprender a la gente: por eso cada nuevo Zelda es más fresco y original que el anterior.

4 Yoshio Sakamoto

Director y Productor del SPD Group 1. Creador de Metroid.

Comienza a trabajar para Nintendo en 1982, escribiendo guiones hasta que es reclutado por Miyamoto para el ya extinto Nintendo R&D1, liderado por Gunpei Yokoi. Sakamoto **(51)** participó en la creación de **Donkey Kong Jr.**, posteriormente se ocupó del desarrollo de **Kid Icarus** y se ganó el puesto de director del primer **Metroid**, en 1986. Volvió a la saga en 1994 con **Metroid 3**, y continuó con **Metroid Fusion** (2001) y **Metroid Zero Misión** (2004). El 'padre' de Samus es también mente creativa y diseñador co-responsable de la serie **Wario Ware,** la colección de microjuegos que ha creado escuela en todo el mundo.

ESTÁ CLARO, LOS PESOS PESADOS DE LA GRAN N SON DE JAPÓN. MARIO ES CASO APARTE.



5 Masahiro Sakurai

Desarrollador, Director y Líder de Project Sora. Creador de Kirby.

Masahiro Sakurai **(40)** es uno de los talentos más relevantes de la Gran N. Su currículum le une indefectiblemente a Kirby (que se inventa cuando solo tiene 19 años), pero también sale a relucir cada vez que se habla de **Super Smash BROS**. Tras su paso por HAL Laboratory, junto a Satoru Iwata, en 2003 funda Project Sora. Cuentan que es la primera persona ajena a Nintendo que descubrió 3DS. Y lleva dos años enrolado en **Kid ICarus Uprising**, uno de los valores seguros de la nueva portátil.



el mundo Nintendo?

de la historia de los videojuegos



6 Hironobu Sakaguchi

Presidente de Mistwalker. Creador de la saga Final Fantasy.

El creador de la saga Final Fantasy Hironobu Sakaguchi **(48)** fundó Square en 1983. Al poco de fusionarse con Enix (2003), abandonó la compañía para crear Mistwalker. En su currículum figuran 6 entregas de **Final Fantasy** (tres en NES, tres en SNES) entre 1987 y 1994; además de **Chrono Trigger, Super Mario RPG y Front Misión**, todos para Super Nintendo. Dos de sus últimas piezas son **Blue Dragon** para DS y el exitoso **The Last Story**, que arrasa en Japón y seguro que muy pronto veremos en las Wii de toda Europa. Es la tercera personalidad de los videojuegos que ocupa el Hall of Fame de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas.

7 Tadashi Sugiyama

Mánager del departamento de Entretenimiento, Análisis y Desarrollo de Nintendo. Productor de Wii Fit.

Su relación con Nintendo comienza en 1982. Tadashi Sugiyama **(51)** ha trabajado como diseñador gráfico en **Super Mario BROS. 2** y **Mario All Stars**, entre otros; fue Jefe de Diseño de **Luigi's Mansión** de GameCube, y su nombre figura entre los responsables artísticos de títulos como **Zelda II, Pilotwings, Super Mario Kart** (ambos de Super Nintendo), **Mario Kart 64 y F-Zero GX**. Es el productor de **Mario Kart Double Dash** de GameCube y siempre sale a relucir cuando se habla de **Wii Fit y Wii Fit Plus** en Wii. Es el alma del proyecto.

8 Akihiro Hino

Presidente y CEO de Level 5. Creadores de Profesor Layton.

Level 5 es la compañía que ha dado a Nintendo dos de sus últimas grandes y extiosas franquicias: el **Profesor Layton** e **Inazuma Eleven**. Akihiro Hino (42) fundó la compañía en 1998. El término 'Level 5' se relaciona con la máxima calificación en las notas escolares, lo que da a entender su objetivo por hacer software de calidad. Como gran admirador de los **Dragon Quest** de ENIX, especialmente de DQIII, fue casi un premio para él trabajar en los desarrollos de **DQVIII y IX**. Acaban de lanzar **Layton and the Miracle Mask** para 3DS, que va camino de las 150.000 unidades vendidas. Cuando vio la 3DS, decidió que quería estar involucrado desde el principio. Lo que le enamoró de la consola: el efecto 3D y el sistema StreetPass.

ESTAMOS ES UN MUNDO JOVEN Y DINAMICO. EL MÁS VETERANO DE TODO EL STAFF TIENE 58 AÑOS... Y UN LARGO RECORRIDO



Desde Kyoto
El cuartel general de Nintendo está en Kyoto, Japón. Desde 1975 se dedica a hacer consolas y juegos. Sólo 36 años. Fíjate, el cine tiene más de 100.

9 Koji Kondo

Músico. Creador de las B.S.O. de los mejores juegos de Nintendo.

Si hay alguien que ha marcado la historia musical de los videojuegos, es Koji Kondo **(50)**. Prácticamente ha creado o ha estado implicado en las bandas sonoras de los juegos míticos de Nintendo: desde **Mario BROS.** (que compuso en un teclado Casio) a **Mario Galaxy 2**, pasando por **Zelda**, **Smash BROS.** o **Star Fox**. Sus influencias son la música latina, el jazz y la música clásica; le apodan el John Williams japonés por su tendencia a las composiciones cinematográficas.

10 Reggie Fils-Aime

Presidente de Nintendo USA.

Hay que reconocerlo: Reggie es un tipo mediático. Siempre tiene que algo que ofrecer. Reggie (50) ha trabajado en Procter&Gamble, Pizza Hut y Guinness antes de unirse a Nintendo en de 2003 como vicepresidente de ventas y marketing. El 25 de mayo de 2006 fue el primer presidente de la compañía americano. Su discurso en el E3 de 2004 le hizo merecer el apodo de Regginator, por su imagen cañera y agresiva. Fue uno de los artífices del éxito de Wii.

RETRO REVIEW

¿Estás jugando a **Donkey Kong Country Returns** en Wii? Pues toma nota: este fue el juego que inició la saga.



- Plataformas
- Nintendo/Rare
- Super Nintendo
- 1994
- 11.900 pesetas
- 1-2 Jugadores
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Tecnológicamente perfecto, no creemos que se haga algo igual en años y años".
NOTA 99

Donkey Kong Country

En 16 bits, un mono se atrevió a discutir a Mario su hegemonía.

Dos años antes de que **Super Mario 64** creara las plataformas 3D, Super Nintendo nos asombró con un plataformas 2D creado con una nueva técnica gráfica: la prerenderización de personajes y escenarios. Hoy, **Donkey Kong Country** es un clásico.

Dos monos y un destino

El argumento del juego es sencillo y gracioso: el malvado King K. Rool ha robado la reserva de plátanos de Donkey Kong, y nos toca recorrer 39 niveles (incluidos los enemigos finales) para recuperarlos. Manejamos a Donkey y su hermano Diddy (que debutó en este juego). Los dos están juntos en pantalla y podemos intercalar su control cuando queramos. Y el desarrollo es realmente divertido, lleno de situaciones variadas: Además de saltar con Diddy y Donkey, montamos en cuatro animales distintos, disfrutamos de emocionantísimas fases en vagonetas (difíciles pero divertidísimas) y salimos disparados en barril cañón en perversas zonas que son toda una prueba para nuestra puntería y precisión.

La otra clave del éxito son los montones de secretos ocultos en cada nivel. DKC batió el récord en este aspecto: letras KONG, zonas secretas, figuras de animales... Esta llamada a nuestro espíritu de coleccionista atrapa de lo lindo.





El juego es plataformas clásico con elementos originales, como la posibilidad de cambiar entre Donkey y Diddy en cualquier momento.



En las zonas con barriles-cañón hay que salir disparados en el momento justo para acertar en el barril, encadenando largas series.

Los súbditos del Rey de la selva

Ramby el rinoceronte, Engarde el pez espada, Winky la ran y Expresso el avestruz. A lo largo del juego, montaremos sobre estos cuatro animales para aprovechar sus habilidades. Y ellos nos ayudarán sin rechistar.



«DESCUBRIR LOS SECRETOS ES UN GRAN DESAFÍO»

Eso sí, los gráficos, que en su momento asombraron por su realismo, se han quedado un pelín anticuados (vaya, que se nota el paso del tiempo). Algunas animaciones son bruscas y la calidad artística, aún siendo alta (en su día no se habló de otra cosa), no alcanza la de los mejores títulos con gráficos 2D de la época. Y es que los gráficos ya no son su valor principal. Ahora lo es la diversión que, al fin y al cabo, permanece joven como el primer día.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Barriles, vagonetas, monos, saltos y secretos. Sigue siendo un juego muy divertido.

Hoy en día su técnica gráfica ya no impresiona, aunque siga siendo simpático.

Nuestra opinión

Monos bien conservados

No ha perdido ni un ápice de su capacidad de divertir. Es un plataformas con elementos únicos, como las fases en vagoneta o los barriles cañón. Hoy en día, sigue disfrutándose muchísimo.

Nota 89

5 Datos



RARE desarrolló este juego... y joyas posteriores como **Goldeneye** para N64.



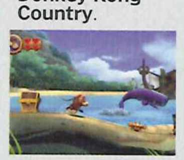
Killer Instinct (arcade, SNES y N64) fue el otro juego donde Rare usó su tecnología de prerenderizado.



La familia aumenta. Además de Diddy aparece el abuelo Cranky (el DK original) y dos colegas: Fanky y Candy (¿la novia de Donkey?).



La saga tuvo dos capítulos más para SNES, y la trilogía salió también en GBA. Además, en Game Boy hubo una saga paralela, **DK Land**. Y en Game Boy Color, un remake de **Donkey Kong Country**.



Las pasadas navidades la saga retorno en Wii de la mano de Retro Studios con **Donkey Kong Country Returns**. El juego es más divertido y emocionante.

10 juegos para... no recordar

Amamos los videojuegos... pero no todos. A lo largo de la historia, ha habido juegos de sagas o personajes muy famosos que no han estado a su altura. Estos son tan terribles que no nos gusta recordarlos.

¡Peligro: uno tiene secuela! Uno de estos juegos para olvidar tiene una segunda parte. ¿Adivinas cuál? Te damos una pista: es de bolos.

1 King Kong

2005 Ubisoft DS Temblaban los polígonos, los enemigos aparecián de la nada y el control era de risa. ¡Despropósito tamaño gigante!

2 Superman 64

1999 Titus Nintendo 64 Metrópolis tenía tanta niebla que Superman (o Superpolígono) le tenia más miedo que a la kryptonita.

3 Los Ángeles de Charlie

2003 Ubisoft GameCube Las intros eran escenas 3D muy mal hechas, con personajes totalmente inexpresivos. Eran lo mejor del juego.

4 Batman Dark Tomorrow

2003 Kemco GameCube Batman es ágil, habilidoso, preciso. En este juego debió sustituirle un robot. Que, además, necesitaba aceite.

5 Daikatana

2000 Kemco Nintendo 64 El creador de **Doom**, John Romero, prometió un juegazo, pero tardó tanto en lanzarlo que ya nació viejo.

6 Elf Bowling

2007 NStorm DS y GBA Delirante: Papá Noel juega a los bolos... derribando duendes. Está muy mal hecho y, encima, es gore.

7 Far Cry Vengeance

2006 Ubisoft Wii Cogieron como base **Far Cry** de Xbox y les dio tiempo a llegar al lanzamiento de Wii. Pero no a implementar la calidad.

8 Ju On La Maldición

2009 Rising Star Wii Lo malo: sólo hay que vagabundear por escenarios oscuros buscando objetos. Lo bueno: dura unas dos horas.



9 MK Mythologies

1997 Acclaim N64 Sacaron a Sub-Zero de Mortal Kombat y le pusieron en una aventura. Pero era tan básica que nos dejó fríos.

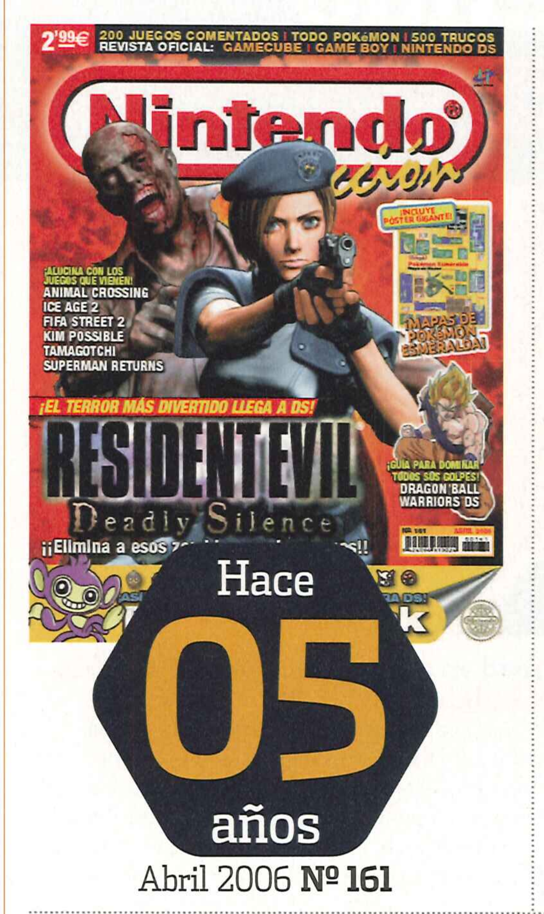


10 Back to the Future

1989 Bean Software NES Marty corre por la calle cogiendo relojes y esquivando a los transeúntes. Suena mal, pero se juega aún peor.

El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Hace 05 años

Abril 2006 **Nº 161**



Hace 10 años

Abril 2001 **Nº 101**



Hace 15 años

Abril 1996 **Nº 41**

Un Resident... y Animal Crossing

Resident Evil estaba de moda... Tanto, que lo llevábamos a nuestra portada. El juego era RE Deadly Silence para DS, y la puntuación: un 97. Pero no fue el mejor del mes: le dimos dos puntitos más a... ¡¡Animal Crossing!! Su universo vivo nos tiene conquistados desde entonces. Otro héroe que empezaba a hacer sus pinitos era Bob Esponja, aunque no vivíamos la fiebre que hay ahora, su juego no estaba nada mal. En GameCube lo pasábamos en grande con Viewtiful Joe y FIFA Street 2.

Viewtiful Joe nos enseñó el lado gamberro de los videojuegos



Animal Crossing llevó a DS el universo vivo que triunfó en GC.

Pokémon y... ¡nueva Game Boy!

Pokémon exhibía su fuerza con Ho-oh en portada. El tema era la preview de Oro y Plata en Game Boy Color, aunque la "nota" la daba lo nuevo de Rare para N64, Banjo Tooie: un 97. Porque hace 10 años pitaban GB Color y N64. Para que os hagáis una idea, los rankings de favoritos lucían juegos como Perfect Dark, Mario Tennis y Majora's Mask en N64, y Pokémon Amarillo y Donkey Kong Country en Game Boy. ¿Reconocéis la consola de abajo? Es Game Boy Advance, y su lanzamiento (21 marzo en Japón) supuso un salto cualitativo en los juegos portátiles (como ahora 3DS). Iba a venir con Mario Advance ("remake" de Mario Bros. 2) para disfrutarla a tope.



Game Boy Advance daba sus primeros pasos y ya nos tenía suspirando por sus juegos.

Fiebre por Goku... y deseo de 64 bits

Goku mostraba su fuerza en Dragon Ball Hyper Dimension... para Super Nintendo. Era el año del lanzamiento de Nintendo 64, y se nos iban los ojos detrás de los juegos que se anunciaban para ella. Pero el "cerebro de la bestia", la Super Nintendo, aún tenía mucho que contar. Pitaban Super Mario World 2 y Killer Instinct en 16 bits, y pronto lo petarían Toy Story y Secret of Evermore. En NES se jugaba a Super Mario 3 y Megaman 5; y en Game Boy triunfaban Donkey Kong Land y Street Fighter II.

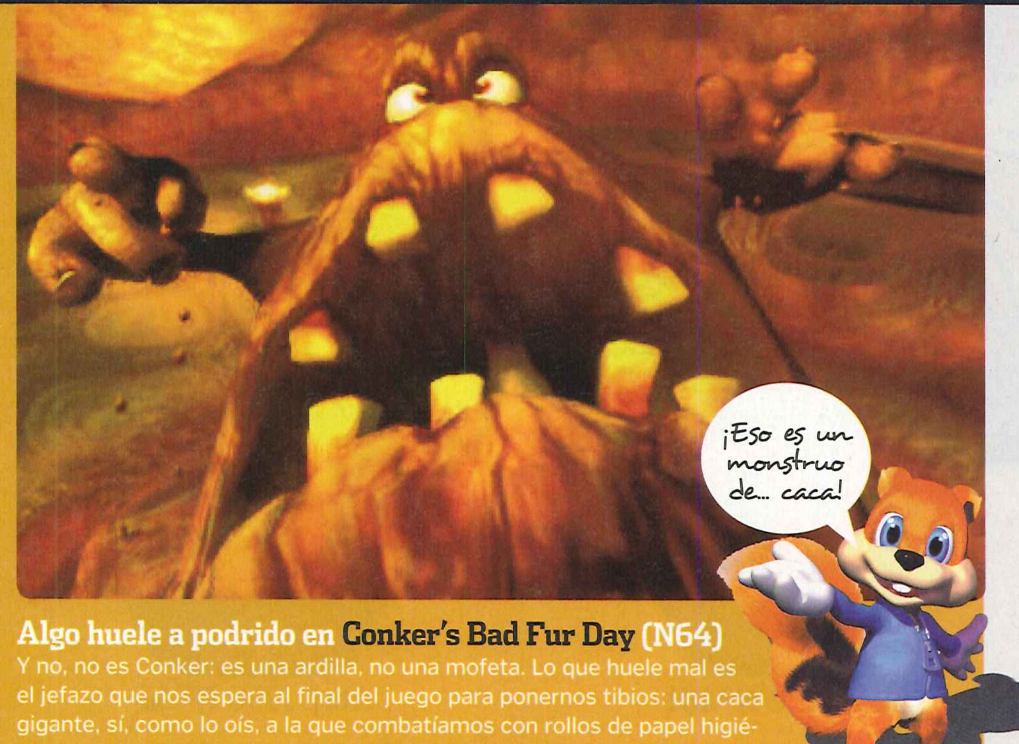


Nintendo 64 estrenaba nueva era. ¡Cómo lo disfrutamos!

Toy Story empezó en Super NES su vida jugable

Los momentos más divertidos de Nintendo

Cuando algo nos hace echarnos unas risas, es muy difícil que se nos olvide... casi tanto como elegir los mayores puntazos 'nintenderos' de la historia.

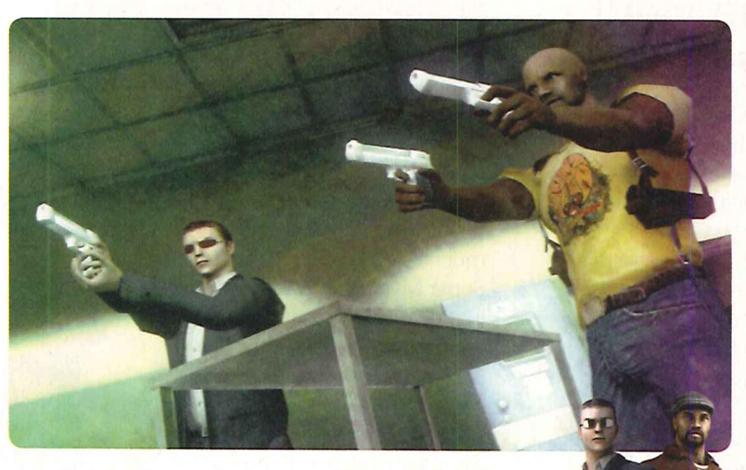


Algo huele a podrido en Conker's Bad Fur Day (N64)

Y no, no es Conker: es una ardilla, no una mofeta. Lo que huele mal es el jefazo que nos espera al final del juego para ponernos tibios: una caca gigante, sí, como lo oís, a la que combatíamos con rollos de papel higiénico. Desde luego, los juegos de Rare tenían su punto, ¿eh amigo Banjo?

Toad ve a Mario en cueros en Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)

Al principio del juego, Toad entra en la casa de Mario para hablar con él, pero resulta que el fontanero se está duchando, mientras canturrea el tema principal de la saga. El impaciente Toad irrumpe en el baño sin permiso, y ve algo que le hace salir corriendo con la cara roja como un tomate, mientras Mario le persigue medio en cueros para darle una buena tunda.



El final bestiajo y gore de House of the Dead: Overkill (Wii)

Que muy poca gente ha visto. Pero todos han quedado impresionados. No hay final más apropiado para un juego tan bestia y surrealista. Las conversaciones entre los protas son para partirse (y taparse los oídos, si no tenéis +18), pero la batalla final con la madre del villano Clement Darling, es simplemente indescriptible.

Wario se ventosea en Smash Bros Brawl (Wii)

No esperábamos menos. Wario siempre ha presumido de ser un poco cerdete, así que... ¿por qué no un pedorro-ataque? Lo que no habíamos calculado era su potencia: ¡como una bomba nuclear! Alucinad en el vídeo de presentación del juego. Y no os perdáis cómo arrasa su "airado" trasero en pleno combate, más aún con el disfraz de Wario-Man... aunque le pegaría mucho más del de "Warro-Man".







Ese tío vacilón llamando Tingle en Zelda: Majora's Mask (N64)

Con sólo 72 horas para salvar el mundo, recorríamos los campos de Termina en nuestra épica gesta cuando de repente... nos topábamos con un tipo un tanto peculiar. Cómo lo describiríamos: mallas verdes y calzón rojo, orejas puntiagudas, narizotas, equipado con pincel, reloj y mochila. Y encima se llama T-I-N-G-L-E. Uf!

Cranky Kong, candidato al Club de la Comedia en Donkey Kong Country (SNES/GBA)

El viejo Cranky Kong nos deleitaba con frases tan ingeniosas como: "Hay más jugabilidad en mi dedo meñique que en todo este juego", "Ya no hacen jugones como antes", o "¿Y esto es un final? Más bien parece una excusa cutre para preparar la secuela". A Cranky podrían invitarle al Club de la Comedia, desde luego lo íbamos a pasar de lo lindo...





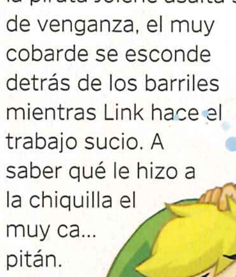
Bowser habla con un póster de Peach en Paper Mario y la Puerta Milenaria (GC)

En realidad, cualquier Paper Mario está plegado (perdón, plagado) de diálogos delirantes, pero nos quedamos con el momento en el que Bowser se pone a hablar con Peach a través de una ventana... hasta que el Rey de los Koopas descubre que no era más que un póster de la princesa. Menudo ridículo hizo el pobre...



El cobardón capitán Linebeck en Phantom Hourglass (DS)

Linebeck, uno de los personajes más pintorescos de la saga, se pasa el juego presumiendo de su valentía, pero cada vez que la pirata Jolene asalta su barco en busca de venganza, el muy cobarde se esconde detrás de los barriles mientras Link hace el trabajo sucio. A saber qué le hizo a la chiquilla el muy ca... pitán.



Yoshi se "mareaba" en Yoshi's Island (SNES)



¿Recordáis las bolas blancas con pelos que flotaban en **Yoshi's Island** de SNES? Cuando las rozábamos, el escenario y la música se distorsionaban mientras Yoshi se ponía a dar tumbos sin control... como si le hubiera sentado mal algo. ¡Pobre dinosaurio!





Que te pique un escorpión en Animal Crossing (DS)

La conexión Wi-Fi de Animal Crossing nos ha brindado buenas risas, como cuando cavábamos agujeros alrededor de un pueblerino y lo empujabámos, o los sustos que nos pegábamos cuando nos picaba un escorpión o una tarántula, las canciones de Totateke... Menuda cara ponía nuestro personaje.

Trucos

¿Buscas trucos para tus juegos?

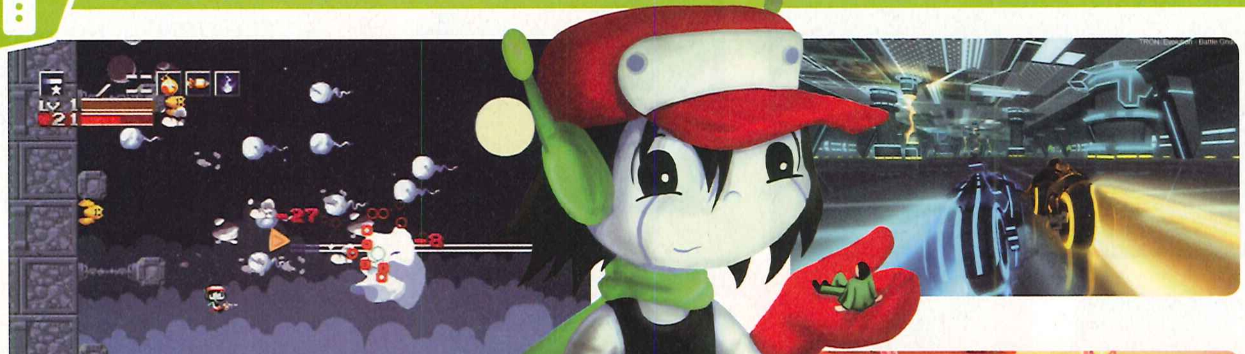
Encuentra miles de trucos para tus juegos favoritos de Wii y Nintendo DS en...

HOBBYTRUCOS.es

Nuestra selección

Aquí tienes los mejores trucos que hemos seleccionado para las últimas novedades de tu consola. Pero tenemos muchos más en www.hobbytrucos.es.

LOS 3 SUPER TRUCOS DEL MES PARA Wii



1. CAVE STORY

TRAJES ALTERNATIVOS
En la pantalla de título, mantén pulsado el botón B e introduce la combinación que quieras entre estas que te damos. Si la introduces correctamente, el mensaje "Press the A Button to Begin" parpadeará.

- **Traje Azul:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, Arriba.
- **Navidad:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, Izquierda.
- **Halloween:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, +, +, -, -, Derecha.
- **Traje Rojo:** 1, 2, 1, 2, 2.
- **Conviértete en Quote:** 1, 2, 1, 2, Abajo.
- **Traje Amarillo:** 1, 2, 1, 2, 1, Abajo.

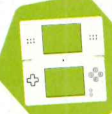
2. TRON EVOLUTION BATTLE GRIDS

Los códigos se introducen en el menú de Trucos. Si quieres desactivarlos, vuelve a introducirlos.

- **Ictalltrails:** los senderos de luz de tu moto serán más altos.
- **Lcsupersharpslide:** tu moto derrapará mejor.

3. SONIC COLOURS

VIDAS EXTRA EN LA PANTALLA DE RESULTADOS
Cuando sale la pantalla de resultados, con el Rango y la Puntuación, puedes saltar repetidas veces para chocar contra todo y hacer caer varios anillos y, por lo menos, una vida extra.



LOS 3 SUPER TRUCOS DEL MES PARA DS





1. MARIO VS DONKEY KONG MEGALÍO EN MEGALANDÍA

NIVELES EXTRA
Colecciona todos los trofeos para desbloquear los niveles experto:

- **10 Trofeos:** X-1
- **20 Trofeos:** X-2
- **30 Trofeos:** X-3
- **40 Trofeos:** X-4
- **50 Trofeos:** X-5
- **60 Trofeos:** X-6
- **70 Trofeos:** X-7
- **80 Trofeos:** X-8
- **90 Trofeos:** X-9
- **100 Trofeos:** X-10



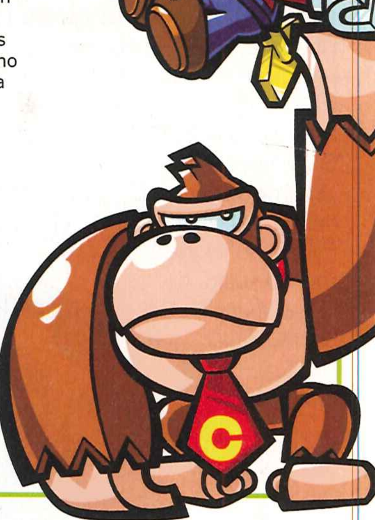
2. KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

DESBLOQUEAR LIMIT PASS
Termina todas las misiones en el modo Misión al menos incluyendo la primera misión tutorial y la misión extra. Consigue coronas con todas ellas y cuando lo hayas hecho podrás comprar en la tienda Moogle el Limit Pass por 10.000 puntos corazón.



3. GOLDEN SUN OSCURO AMANECER

MAZMORRA OCULTA
Acaba el juego y graba la partida. Comienza desde la partida guardada y ve al sur de Tonfon hasta llegar a una península con forma de C. Verás una entrada al lado de un remolino. En esta mazmorra te espera un enemigo final fino.





TRUCOS A LA CARTA



DRAGON QUEST IX

➲ Fabio (e-mail)

¡Hola! Necesito ayuda sobre Dragon Quest IX. Llevo tiempo intentando vencer al Leviatán, pero no lo consigo. En mi equipo hay un juglar, un paladín, un luchador y un mago, ¿Me ayudáis, por favor?
Leviatán cuenta con 1256 PV y lo ideal es que llegues con Nivel 18 (o más) para enfrentarte a él. Los ataques de tipo eléctrico son los que más daño le hacen. Con el Juglar debes usar la habilidad Estocada Metálica: si dispones de ataques mágicos como helada, úsalos. El mago a esa altura del juego puede ir con ataques como Minihelada o miniataque ígneo. Sobre todo, vigila siempre los PV de tu equipo. Ah, y te aconsejamos que te hagas con los servicios de un sabio. Es muy útil.



SONIC COLOURS

➲ Sergio Carlson (e-mail)

¡Hola! ¿Me podéis decir cómo conseguir nota-S en Sweet Mountain acto 5 de Sonic Colours?
Esta es la manera más rápida de acabar ese acto: usa el ataque Rush en la primera polea, donde verás la zona de las abejas. Usa la polea para llegar a la parte superior y sigue recto. Ve por el camino principal de la derecha y trata de llegar al terreno más elevado. Usando los movimientos de balanceo debes procurar llegar a la cumbre en el menor tiempo posible.



DISNEY EPIC MICKEY

➲ Julia Álvarez (e-mail)

Buenas Nintendo Acción. Tengo un problema en Disney Epic Mickey: me quedé atascada en la pelea con Baboo. Solo tengo un guardián y es azul. ¿No se cómo cargármelo? gracias por la repuesta.
Puedes derrotarlo lanzándole disolvente o pintura a la boca, en el momento que la abra para aspirar e intentar tragarte (puedes elegir el producto que quieras pero no alternarlos, siempre debes atacar con uno solo).



GOLDEN SUN OSCURO AMANECER

➲ Alberto Sandoval (e-mail)

Hola soy Alberto, un fan de Nintendo. He acabado el juego Golden Sun Oscuro Amanecer y mirando la guía de este juego he visto que hay djinn que no tengo. ¿Cómo consigo a los djinn que hay cerca de Belinski, si no me deja acceder a esa zona? Los djinn que no tengo son: Mekan y Sorbo.
Sorbo se encuentra en el sureste de Belinski. Cuando llegues a las montañas, ve al sur pegado al agua hasta que veas un islote con un puente. Ahí tienes al primero de los Djinns que te faltan. Mekan se encuentra en la parte noroeste de Belinski. Avanza en esa dirección hasta que llegues a una penísula en el mar en el que se encuentra este Djinn.



DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

➲ Susana (e-mail)

Hola chicos de Nintendo Acción. ¿Me podéis decir cómo se desbloquean los personajes ocultos de este juego? ¡Gracias!
Sí, Susana, aquí están:

- **Diablo:** Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- **Arale:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en todos los niveles.
- **Sargento Blue:** Recoge los tesoros del nivel 3.
- **Tambor:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 10 niveles.
- **Piccolo viejo:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 15 niveles.
- **Piccolo joven:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 20 niveles.
- **Momia:** Recoge los tesoros del nivel 3.
- **Sargento Murasaki:** Recoge todos los tesoros del nivel 2.
- **Son Gohan:** Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- **Pandereta:** Acaba el juego.
- **Tao Pai Pai:** Recoge todos los tesoros del nivel 4.



INAZUMA ELEVEN

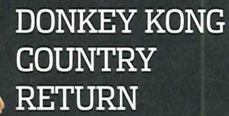
➲ Manuel (e-mail)

¡Hola! ¿Cómo se consiguen a Bayron Love, Erik Eagle, David Samford y Joe portero de la 'Royal Academy'.

- **Bayron Love:** con el nivel del equipo a más de 60 ficha a varios miembros del Zeus hasta que Nelly te ofrezca ficharlo. Lo encuentras en la ciudad, a la derecha del estadio que hay debajo del Raimon.
- **Erik Eagle:** hay que llevar a Bobby Shearer entre los jugadores que acompañan a Mark mientra exploras. Ve al hospital donde está Yulia y te encontrarás con un médico y con Eric. Solo se puede hacer a partir del entrenamiento para el partido contra el Kirdwood.
- **David Sanford:** está a la derecha de la estación de tren. ¡Qué fácil!
- **Joe King (Joseph King):** lo encuentras a la izquierda de la estación de tren.

¡Envíanos un e-mail!
Si estás atascado y es imposible seguir, tranquilo, escribe a **nintendoaccion@axelspringer.es** pon en el tema 'trucos a la carta'

¡Acaba con esos 5 jefes!



DONKEY KONG COUNTRY RETURN

1 Max y el tren topo (mundo 4) Cuando alcances el tren, aplasta a todos los topos. Móntate en el vagón que no se ha averiado y repite el proceso, ¡pero ahora esquiva las bombas! Cuando llegues al maquinista, golpéale tres veces.

2 Lombrillante (mundo 5) Tienes que activar el interruptor azul primero. Con las ruedas girando, activa sus interruptores evitando al jefe. Entrará luz en la cueva y podrás golpearle. Repite esto 3 veces para pasar de fase.



3 Mumalo (mundo 6) Salta por encima de él cuando te ataque. Esquiva las ondas de sus golpes. Golpea tres veces su espalda o su estómago cuando no estén protegidos. Cuando se ponga morado irá más rápido. Haz lo mismo, solo que con más cuidado. La tercera ronda es más difícil: repite todo igual, pero esquivando bolas de fuego.

4 Coronel Plumez (Mundo 7) Pasa por debajo de sus patas para que no te pise. Cuando salte, aléjate todo lo que puedas. La parte baja de pinchos cambia por hierba: ponte debajo y agárrate. Agita el mando varias veces para golpearle. Hazte esto 3 veces. Cuando se ponga a volar, esquiva las gallinas y sus ataques y golpéale en la cabeza.

5 Tiki Kong (Mundo 8) Primero acaba con sus dos manos. Pisa dos veces cada una de las joyas rojas que tienen en el dorso. Esquiva cada vez que vaya a golpearte con su cabeza. Aprovecha y salta sobre ella cuando veas ocasión. Esquiva los pájaros que te lanza. También puedes usarlos para llegar hasta él y golpearle. Tres golpes bastarán.



¿EL DESAFÍO MÁS CHUNGO













Todas las salidas secretas
NEW SUPER MARIO BROS Wii

MUNDO 1-3
Ve con Yoshi hasta el túnel que hay tras tres montículos de tamaño creciente. Salta a la zona superior de la pared del túnel y alcanza la meta que te lleva a un cañón.

MUNDO 2-4
Entra por la tubería roja del cielo, cubierta por varios bloques (salta y sobrepasa el muro para llegar). Te saltarás el castillo del mundo 2. (1)

MUNDO 2-6
Tras coger las 5 monedas rojas salta desde la plataforma rotatoria a la derecha y usa el gorro-helicóptero para llegar a la salida.

MUNDO 3 - CASA FANTASMA
Salta entre dos plataformas hasta una puerta secreta. Usa un ascensor que baja para evitar al jefe de la fase. Llegarás a un cañón.

MUNDO 4 - CASTILLO PEQUEÑO
En la parte en la que hay 3 cintas transportadoras con bloques y una moneda estrella, salta a la izquierda y entra por la tubería secreta.

MUNDO 4 - CASA FANTASMA
Tras coger la tercera moneda estrella, avanza hasta el final y métete por la última puerta. (2)

MUNDO 5 - CASA FANTASMA
Con el bloque de luz, busca una puerta en la parte inferior derecha de la fase. No entres, ve a la derecha hasta a otra puerta. En esa sala ve por la plataforma derecha.

MUNDO 6-5
Salta entre dos de los bloques que hay sobre el agua para encontrar una enredadera. Trepa y usa el bloque hélice para llegar a la salida.

MUNDO 6-6
Después del segundo Hermano Fuego sube a la plataforma que te lleva a la tubería roja del techo. Sigue por el túnel hasta el final. (3)

MUNDO 7 - CASTILLO PEQUEÑO
Pasa el segundo tramo hasta la viga marrón que se eleva. Ve a la parte derecha. Si sobrevives a la lluvia de Bullet Bill llegarás a la salida.

MUNDO 7 - CASA FANTASMA
En las escaleras que te llevan al jefe, rompe los bloques en el muro y alcanza a una nueva sala desde la que llegas a otra salida.

MUNDO 8-2
En la zona de rodillos giratorios ve por la zona baja, y habrás revelado una salida secreta.

Gran concurso Nintendo 3DS

¡Sé tú el primero!

¡Regalamos 25 NINTENDO 3DS!

La revolución de las tres dimensiones **SIN GAFAS** llega el 25 de marzo.

Pero tú puedes ser el primero en conseguirla

Participar es muy fácil:
Envía un **mensaje** de texto al **27565** desde tu móvil poniendo:
3DS (espacio) una palabra que defina la nueva consola de Nintendo (espacio) tus datos

Ej.: 3DS (espacio) impresionante (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

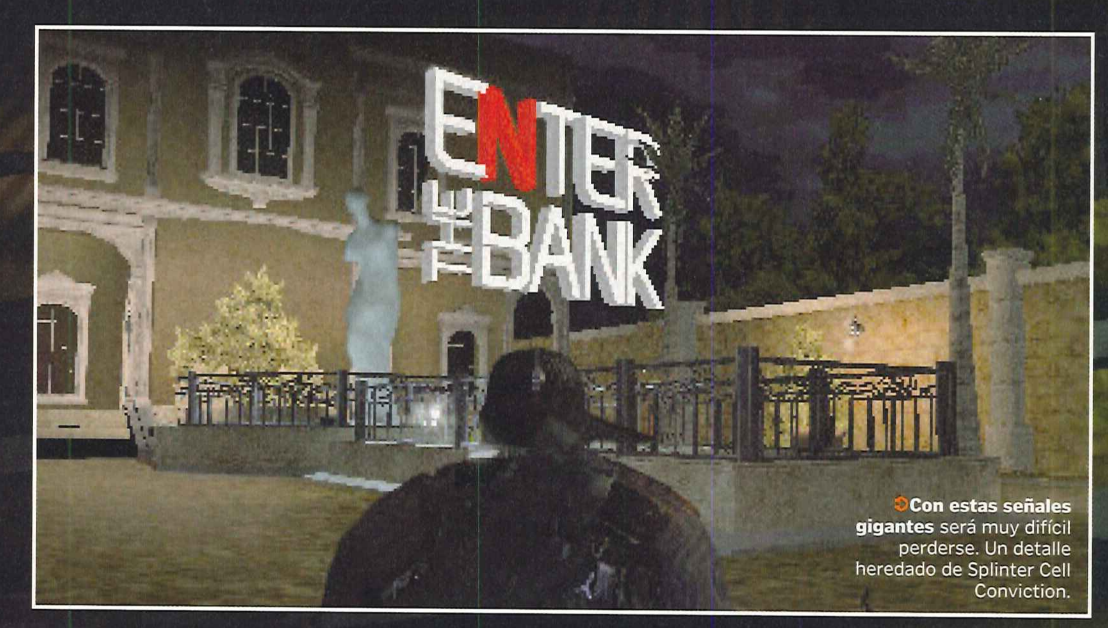
BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos.
Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 30 de abril de 2011






Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.
Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida del 15 de marzo al 30 de abril de 2011.
Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



Con estas señales gigantes será muy difícil perderse. Un detalle heredado de Splinter Cell Conviction.




3DS · ACCIÓN · UBISOFT · 25 DE MARZO

Splinter Cell 3D

El juego de espías e infiltración más famoso estará en el estreno de 3DS.



Primer Contacto

Me ha sorprendido el nivel de inmersión en la aventura que proporcionan las 3D. Y también el uso de los mapas y menús, más cómodos de usar en la pantalla táctil.

Splinter Cell fue uno de los referentes de la pasada generación en juegos de infiltración y espías. En GameCube disfrutamos de 4 títulos de la saga. Precisamente el remake de uno de ellos, **Chaos Theory**, será el que se estrene en 3D. El agente Fisher se verá envuelto en una trama de tensión internacional en la península de Korea, que amenaza con desencadenar la IIIª Guerra Mundial. Tratando de encontrar información y soluciones al conflicto, utilizará sus técnicas de infiltración y combate en numerosas zonas hostiles. Una tarea complicada, ¿no creéis? Pero tranquilos, que Sam Fisher contará con todo tipo de armas y gadgets con la tecnología más puntera: gafas de visión nocturna, armas de fuego, minas, bombas de gas, granadas y un largo etcétera.

Infiltración de bolsillo

Mediante la pantalla inferior podremos gestionar nuestro inventario y cambiar de arma entre una amplia selección. Además, el pad analógico responderá perfectamente con un control muy intuitivo, y Fisher poseerá movimientos para encarar cada situación: podrá dejar inconscientes a sus enemigos por la espalda, coger y ocultar su cuerpos, trepar por salientes y cañerías... Y su mejor aliado será la oscuridad y el silecio. Por lo demás, nunca pierdas de vista las variadas indicaciones de lugares clave que aparecerán en pantalla. Son de gran ayuda para avanzar.

Primera impresión

- Espías de calidad comprobada.
- ¿Tendrá novedades suficientes?


Sigilo, ocultación y un arsenal de 007: las claves de todo buen espía...


No es el Príncipe de Persia, pero alucinarás con su habilidad trepadora.



Gafas de visión nocturna, deshabilitador de campo eléctrico, mina de pared... Todo nuevo en armas, pero el cuchillo seguirá siendo tan eficaz como siempre.

Las escenas de vídeo saltarán a la pantalla a cada momento. ¡Fisher, templa tus nervios!

3DS ➲ ACCIÓN ➲ TECMO KOEI ➲ 25 DE MARZO

Samurai Warriors Chronicles

Si estás preparado para el combate sin tregua, apúntate a éste.

Tras su paso por Wii en 2010, los samuráis del Japón feudal visitarán también la 3DS para traernos una nueva descarga de acción. Poniéndonos en la piel de poderosos guerreros samurái, deberemos combatir mediante espadazos y combos a hordas de enemigos en una variante histórica y épica del clásico "yo contra todos". Volverán muchos personajes de anteriores entregas, pero el peso principal del juego recaerá sobre dos nuevos protagonistas, héroe y heroína totalmente personalizables y con su propia historia.

Toca y cambia

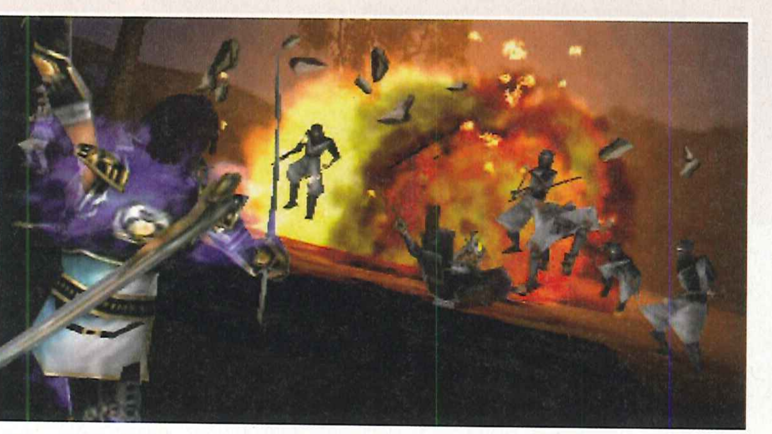
Cada personaje tendrá sus propias características y habilidades, y podremos colocar a cuatro en distintos lugares del campo de batalla. Tocando la pantalla inferior podremos cambiar entre uno y otro. Además, tendremos libertad para escoger qué caminos tomar y en qué batallas participar, y los lazos de nuestro héroe con el resto de samuráis dependerá de un nivel de amistad que se forjará en base a lo ocurrido en combates y eventos. Para rematar, tendrá niveles descargables posteriores al lanzamiento y opciones de StreetPass.

Primera impresión

- Completo y muy intenso.
- ¿Se hará repetitivo?

MIRA TU CONEXIÓN

Cuando el juego se lance, se editarán niveles descargables. Y a través de Streetpass, podrás formar tu ejército y combatir con otros jugadores para pillar más armas.



➲**El modo Historia** se centra en el personaje que crees en su camino por el Periodo de los Estados en Guerra. Vaya, que nos las veremos con afamados guerreros de la época.



➲**El sistema de combate será espectacular,** combina ataques poderosos y normales, que completas con la carga de espíritu y las habilidades específicas de cada personaje.



3DS ➲ PLATAFORMAS ➲ UBISOFT ➲ 31 DE MARZO

Rabbids 3D

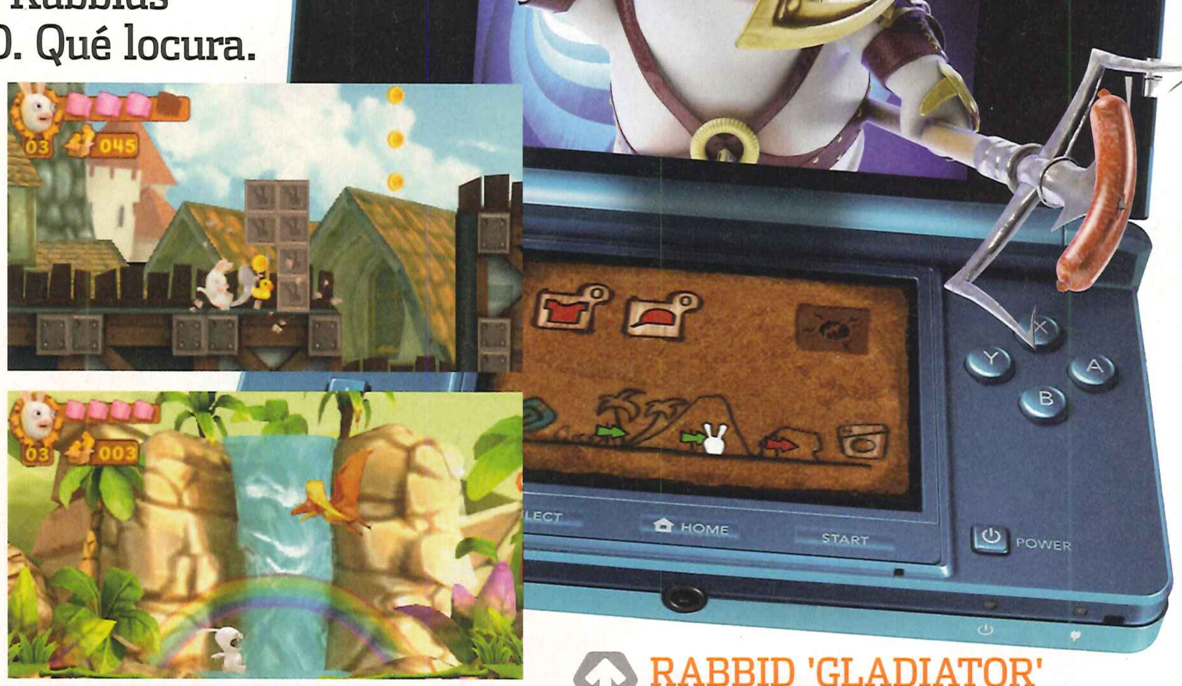
El debut en 3DS de los Rabbids será un plataformas 2D. Qué locura.

Objetivo: ¡conquistar el mundo! Los Rabbids van a usar la lavadora del tiempo para viajar a épocas pasadas y cambiar hechos decisivos. Aunque, para lograr su meta, tendrán que superar un montón de niveles plataformeros.

A pesar de su dilatada carrera en Wii y DS, será la primera vez que los Rabbids protagonicen un plataformas 2D: manejaremos a un conejo que saltará, golpeará a sus enemigos y tendrá habilidades diversas, como coger o apilar cajas para acceder a sitios altos o bucear. ¡Y habrá zonas contrarreloj, con una huida de un Tiranosaurio o el ascenso por el cono de un volcán a punto de hacer erupción!

Primera impresión

- El sentido del humor Rabbid.
- ¿Usará las funciones 3DS?



➲**La prehistoria o el Antiguo Egipto** serán dos de las épocas recreadas en niveles 2D... con efectos visuales en 3D, claro.

RABBID 'GLADIATOR'
Será uno de los cuarenta disfraces históricos con los que podremos vestir a nuestros conejos.

Wii ➲ UDRAW ➲ THQ ➲ 12 DE ABRIL

Bob Esponja El Garabato

En el fondo del mar, jugamos con uDraw.

Al más puro estilo de los **Wario Ware**, en el nuevo juego de Bob Esponja disfrutaremos de frenéticos microjuegos de apenas unos segundos que se sucederán sin darnos respiro. Tendremos que jugarlos con la tableta gráfica uDraw, usando el lápiz para dibujar o como herramienta para tocar, localizar o extraer objetos. ¡Y en algún microjuego hasta agitaremos la tableta! Todo, guiados por el pirata Patchy, el anfitrión de la aventura.

Primera impresión

- ¡Diversión vertiginosa!
- ¿Será el control preciso?



➲**El lápiz de uDraw** nos permitirá jugar a frenéticos microjuegos, convirtiéndose en diferentes herramientas en cada uno.

¡ESPONJA DE MODA!
En el juego veremos nuevas interpretaciones del personaje, desde estilo cómic a la estética de los juegos de 8 bits.

➲**Esto es un juego de Bob Esponja.** Es decir, saldrán todos los personajes de la serie y tendrá mucho humor absurdo.

Wii ➲ TENIS ➲ SEGA ➲ 29 DE ABRIL

Virtua Tennis 4

Todo está listo para disfrutar en Wii del tenis de más alto nivel.

Tras Virtua Tennis 2009 en Wii, nos quedó un sabor agridulce: fue uno de los primeros juegos compatibles con Wii MotionPlus, pero no logró un control convincente. Ahora la saga ha vuelto a sus creadores, el estudio AM3. Y eso se notará mucho.

Jugar es un placer

Habrá dos formas básicas de control: en la primera, con el mando en horizontal moveremos a nuestro tenista con la cruceta y usaremos los cuatro botones del mando para realizar golpes cortados, liftados, globos y supergolpes. Funcionará de maravilla, será fácil hacerse con ella y ofrecerá la diversión directa típica de la saga. Pero el segundo sistema de control nos ha gustado aún más: el mando se convierte en raqueta (con o sin MotionPlus), pasamos a una alucinante vista subjetiva, y ya todo queda en manos de nuestra habilidad para golpear como en el tenis real. Esta experiencia jugable vendrá acompañada de un modo carrera en el que crearemos a nuestro tenista, participando en torneos y multitud de minijuegos que mejorarán nuestras habilidades. Y el multijugador incluirá online. Algo que demuestra que aspira a todo.

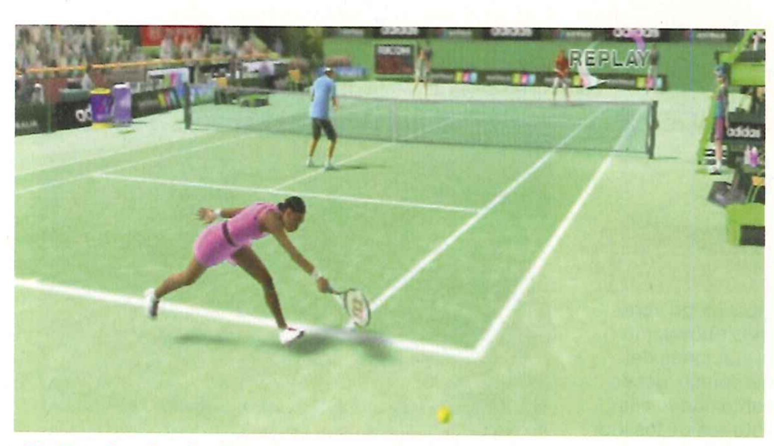
Primera impresión

- El magnífico control
- ¿Tendrás bastantes tenistas?



TENISTAS REALES

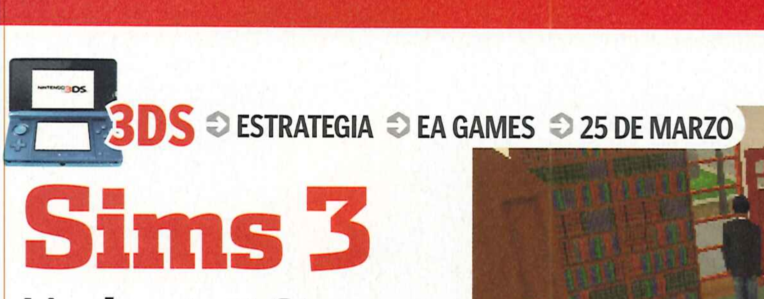
Habrá una veintena, incluidos Nadal y Federer, además de algunos clásicos como Courier. Y tendrán sus gestos, sus golPes y su forma de celebrar el punto o protestar.



➲**Vuelve el tenis más divertido.** Podremos elegir entre jugar con el mando en horizontal, al estilo clásico, o usándolo como una raqueta (con o sin Wii MotionPlus)



➲**Habrá supergolpes.** Sólo podremos realizarlos cuando llenemos una barra de energía a base de devolver bolas. Será casi imparables, y específicos de cada tenista.



3DS ➲ ESTRATEGIA ➲ EA GAMES ➲ 25 DE MARZO

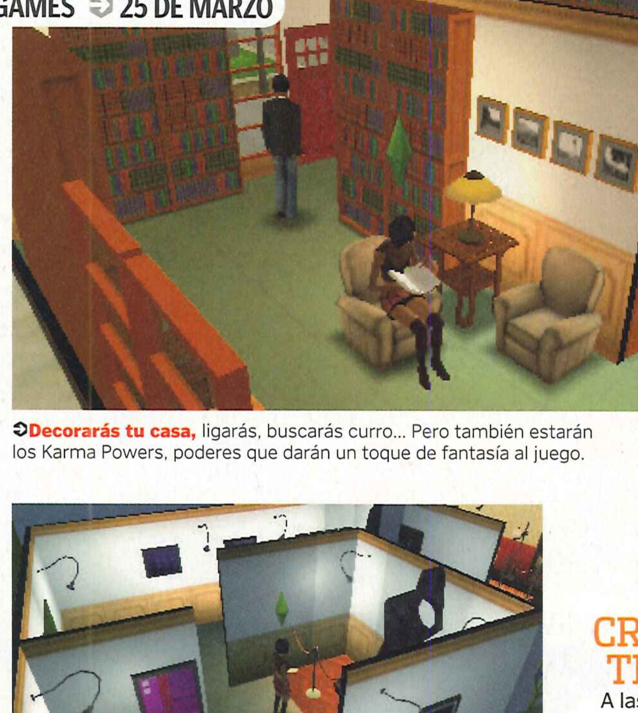
Sims 3

¡Anda, si mi Sim es igualito que yo!

Hazte una foto con la cámara de 3DS y aparecerás en la consola convertido en Sim. Luego podrás probarte todos los "looks" que quieras, o fotografiar a tus amigos para que te acompañen en el juego. El desarrollo será el típico: vive tu vida siendo lo más feliz posible, para lo que tendrás que satisfacer tus necesidades básicas, lograr un buen trabajo, tener amigos y amores... Para animar la cosa, dispondrás de Karma Powers nuevos, como crear un terremoto agitando la consola. ¡Y hasta cambiarás Sims en modo StreetPass!

Primera impresión

- Usará las opciones de 3DS.
- ¿Estará el 3D a la altura?



➲Decorarás tu casa, ligarás, buscarás curro... Pero también estarán los Karma Powers, poderes que darán un toque de fantasía al juego.

➲Manejaremos al personaje con la cruceta, y en la pantalla táctil podrás desplegar los muchos menús del juego.

CRÉATE A TI MISMO

A las infinitas posibilidades para diseñar un Sim, se añade ahora la de sacarnos una foto y crear uno con ella.

3DS ➲ FÚTBOL ➲ KONAMI ➲ 25 DE MARZO

PES 2011 3D

Prepárate para vivir todo el ambientazo de un partido real... desde la hierba del campo.

Por un lado, Messi, Villa, Andrés Iniesta y el resto del Barça; por otro, Cristiano, Ozil, Benzema y el Real Madrid al completo. La emoción se palpa en el estadio, y la novedosa "cámara del jugador" nos mete de lleno en el terreno de juego.

¡Saca partido de la 3DS!

El efecto de profundidad es total, y aunque no están todos los equipos, incluye licencias oficiales de 170 clubes y 60 selecciones nacionales. Pero no todo será tan realista: también podremos crear equipos de Miis.

Aparte del sorprendente modelado de los jugadores y la naturalidad de sus animaciones, el control también nos ha dejado con la boca abierta, gracias a la suavidad y precisión que ofrece el stick de 3DS. Tenemos claro que el fútbol ya nunca se verá igual...

Primera impresión

- La profundidad del campo.
- No tendrá partidos online.

➲Los torneos incluirán la Liga de Campeones de la UEFA, Liga Máster y 60 selecciones. Aquí veis un cruce Portugal-Alemania.



3DS ➲ CARRERAS ➲ NAMCO BANDAI ➲ 25 DE MARZO

Ridge Racer 3D

Los vehículos más rápidos y los circuitos más diabólicos, en tus manos y en 3D.

REIKO NAGASE
Esta belleza virtual siempre ha sido la imagen más representativa de la saga **Ridge Racer**. Aquí nos va a deslumbrar apareciendo en vídeos de juego.

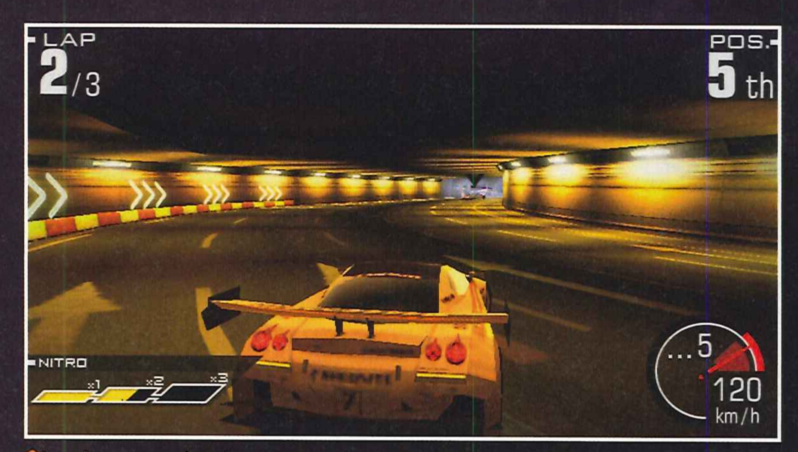
Los coches de Ridge Racer son tan veloces que llegarán a las tiendas el mismo día que 3DS, listos para el pistoletazo de salida. La jugabilidad clásica seguirá presente: el control será completamente arcade y la clave para robar centésimas al crono será realizar derrapes imposibles.

Diversión pura y directa

Además, entre tanta novedad hay un toque de estrategia: los derrapes llenarán un barra de turbo que podremos usar de golpe o en tres tiempos, reservándola para los momentos culminantes. El juego recuperará los coches y circuitos más emblemáticos de anteriores juegos, unidos a algunos nuevos. Ojo al 3D, que jugará un papel importante: la sensación de profundidad nos dejará atónitos y veremos increíbles efectos, como el polvo y las llamas de nitro saliendo de los tubos de escape... ¡y de la pantalla! Además, habrá modo multijugador local para hasta cuatro pilotos, y con el StreetPass intercambiaremos nuestros fantasmas y rankings.

Primera impresión

- Será muy veloz y divertido.
- Más circuitos viejos que nuevos.



➲**Los derrapes volverán a tener un gran protagonismo.** Esta vez contaremos además con un nuevo botón que nos permitirá controlarlos con mayor precisión.



➲**Prepárate para alucinar con el 3D.** No sólo será excitante verlo, sino que además nos será útil para medir mejor la distancia entre nuestro coche y el resto de elementos.



3DS ➲ESTRATEGIA ➲ UBISOFT ➲ 25 DE MARZO

Ghost Recon Shadow Wars

La saga de Ubisoft cambia la acción por los turnos.



➲**Mira dónde pones los pies.** El terreno jugará un papel estratégico, y habrá zonas de cobertura.

Ghost Recon también está de camino para 3DS, pero lo hará cambiando significativamente su estilo: será un juego de rol táctico por turnos, al estilo de **Advance Wars y Fire Emblem**. Controlaremos equipos de seis miembros, cada uno con sus habilidades propias y únicas. La clave estará en saber equilibrarlos y usar del mejor modo a cada uno. 37 intensas misiones y modo multijugador para un título prometedor, cuya única pega que podemos ponerle a priori es su simpleza gráfica.

EQUIPO DE SEIS
Podremos desbloquear nuevas habilidades, armas y equipamiento para nuestros soldados según avancemos .



➲**Puro rol táctico.** El juego se alejará un poco de la acción habitual de la saga para ofrecernos profundos combates por turnos.

Primera impresión
- **Combate táctico, suena bien.**
- **El aspecto gráfico.**

3DS ➲ ARCADE ➲ SEGA ➲ 25 DE MARZO

Super Monkey Ball 3D

Los simios ruedan, conducen y se dan tortas

Los queridos simios llegarán a la nueva portátil con interesantes novedades. Aunque el planteamiento principal será el habitual (superar circuitos rodando), esta vez gracias al giroscopio tendremos la opción de mover la consola para manejar a nuestro mono, aunque también será posible hacerlo con el pad analógico. A gusto del jugador. Pero lo más sorprendente serán sus modos adicionales: unas carreras de coches muy a lo **Mario Kart**, y unas peleas al más puro estilo **Super Smash Bros.**, en las que tendremos que pegarnos para hacernos con los plátanos de los rivales. Lo más divertido llegará cuando hasta 4 amigos probemos estas cosas en el modo multijugador.

➲**Súbete al vehículo.** El juego incluirá desenfadadas carreras con un estilo muy de Mario Kart.

¡QUÉ MONOS!
Desde que aparecieron hace una década han protagonizado con éxito multitud de títulos.

Primera impresión
- **Variedad de modos de juego.**
- **¿Gustarán los nuevos modos?**

3DS ➲ SIMULADOR ➲ NINTENDO ➲ 25 DE MARZO

Pilotwings Resort

El sueño de volar alcanza por fin las tres dimensiones.



Primer Contacto

Atención, porque estamos ante el gran tapado del lanzamiento de 3DS. Va a ser un juego maravilloso, digna tercera entrega de una saga magistral.

Una opinión personal: las pruebas de vuelo de Wii Sport Resorts están infravaloradas. En ellas recorremos en avión la isla Wuhu disparando a globos y buscando puntos turísticos. Y están inspiradas en los dos juegos de **Pilotwings** para SNES y Nintendo 64. Así que tiene todo el sentido del mundo que, ahora que vuelve Pilotwings, lo haga con la misma isla Wuhu como escenario.

Licencia para pilotar

Nuestro primer paso será inscribirnos en el Sky Club de Wuhu. Sí, inscribirnos nosotros, porque el prota será nuestro Mii. Allí nos darán nuestra primera licencia y realizaremos las pruebas iniciales de vuelo con 3 aparatos distintos: el ala delta, el cinturón cohete y la avioneta. Pasar por aros suspendidos en el aire, romper globos o aterrizar en diana: la clave será movernos en el aire con precisión total. Y no será fácil: conseguir medallas de oro en cada prueba será un reto.

Tres formas de volar

Sin duda, lo mejor del juego será que cada aparato nos ofrecerá una experiencia de vuelo completamente distinta. Con el ala delta la clave será propulsarnos lo más alto que podamos cogiendo las corrientes de aire caliente (que veremos representadas como remolinos). Será, quizá, el aparato más difícil de controlar, sobre todo a la hora de aterrizar sin acabar por los suelos. Pero tendrá un extra chulísimo: una cámara de fotos con la que realizar instantáneas que podremos compartir convertidas en archivos jpg.

El cinturón cohete tendrá una maniobrabilidad total, ya que nos permitirá ascender verticalmente como si tal cosa. Cuando nos acostumbremos a su inercia, disfrutaremos muchísimo con él. Y, para finalizar, tendremos la





Tras una entrega para SNES y otra para N64, llega por fin un nuevo **Pilotwings**. Su escenario, la isla Wuhu, llegará en espléndidas 3D jugables y visuales.



En Free Mode no habrá más objetivos que disfrutar del vuelo y encontrar puntos de información. No se ha revelado si podremos jugarlo con el hombre pájaro de N64.

Mii CON ALAS

Sí, nuestro Mii y los de nuestros amigos serán los protagonistas del juego. Con ellos pilotaremos avionetas, ala deltas y los alucinantes cinturones-cohete.



Los desafíos parecen sencillos: destruir globos, pasar por anillos, sacar fotos... Pero lograr medallas de oro en cada prueba exigirá mucha habilidad.



VOLAR SERÁ PLACENTERO Y FÁCIL. SUPERAR LAS PRUEBAS, UN GRAN RETO.

avioneta. Será el vehículo más rápido, relativamente fácil de maniobrar y, además, equipado con una pistola de bolas con la que afrontaremos algunas misiones de puntería que serán de lo más emocionante del juego. Amerizar con él será todo un espectáculo.

Desde aquí se ve mi casa

Sin embargo, **Pilotwings** no se valora bien hasta que se prueba. Su principal baza es que solamente volar, pilotar cualquiera de sus aparatos, es ya un gran placer. Además, Wuhu será un paraje precioso, más bonito y detallado que en **Wii Sports Resort** y, encima, con un efecto 3D alucinante. La mejor manera de comprobarlo será el Free Flight Mode: un modo en el que nuestro único objetivo será volar por volar, encontrando si queremos los Infoanillos, puntos de información repartidos por toda la isla, o haciendo fotos. Podremos jugar de día, en el atardecer y de noche, y cada luz hará los parajes bonitos de manera distinta. Y te descubrirás volando sólo para explorar cada uno de sus rincones.

Primera impresión

- Volar, simple y llanamente.
- Sólo una isla. ¿No sabrá a poco?



El mapa en la pantalla táctil nos será muy útil: marcará los objetivos de cada misión para que no nos desorientemos.

3DS ⊃ CARRERAS ⊃ UBISOFT ⊃ 25 DE MARZO

Asphalt 3D

¿Te apetece un poco de turismo urbano... a toda velocidad? ¡Sí!

La saga Asphalt, de la que ya tuvimos un par de títulos en DS y otro en DSiWare, no ha querido perderse el estreno de las 3D. Será una apuesta por la variante más arcade del género, con velocidades de vértigo y aceleraciones turbo, que nos llevarán más por el lado de la diversión que por el del realismo. Sin embargo, el "garaje" sí que será realista, con 42 supervehículos de marcas tan exclusivas como Ferrari, Lamborguini, Audi, BMW, Mercedes-Benz... y también podremos darnos el gustazo de conducir motos de la marca Ducati.

El corazón de la ciudad

Pero lo mejor serán sus 17 circuitos, en los que atravesaremos las calles de ciudades como París, Tokio, Las Vegas y.... ¡Madrid! Además, contará con un modo multijugador para hasta 6 corredores en el que os podréis desafiar a ver quién es el más rápido. Y sus opciones StreetPass nos animarán a intercambiar fantasmas y puntuaciones con otros jugadores, obsequiándonos con objetos y puntos extra para "tunear" nuestro coche en el garaje. Será un arcade de coches rápido y directo, para fans de pisar el acelerador (aquí sí puedes pasar de 110).

Primera impresión

- **Coches y ciudades de lujo.**
- **El control no parece fácil.**

MEJORA TU COCHE

El juego incluirá opciones para modificar nuestro coche, lo cual afectará a su rendimiento en la carrera. ¡Trata de sacarle el máximo partido para ir más rápido!



⊃**Los coches lucirán en pantalla** con un detalle increíble, en sus diferentes vistas. Eso sí, filosofía arcade, así que olvídate de que cada modelo se comporte de distinta forma.



⊃**Tendrá una jugabilidad muy directa.** Colisiones, velocidades de vértigo, derrapes espectaculares... Y todo con una puesta en escena que aprovechará a tope el 3D.

Próximo número








¡NO TE LO PIERDAS!

¡Especial Reviews 3DS!

Analizamos y puntuamos todos los juegos que aterrizan con la máquina de Nintendo. ¿Quieres saber cuál luce el mejor 3D?
















¡ANALIZADO!

CONDUIT 2

Es uno de los bombazos más esperados para Wii. Por fin lo hemos jugado de arriba abajo para comentarlo como se merece.

HOBBYPREMIOS

Los mejores de 2010



La suerte está echada. Y los ganadores, elegidos. No te pierdas los resultados de las votaciones de Los Mejores Juegos de 2010.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

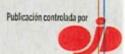
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

CONCURSO

¡Gana un VIAJE A LOS ÁNGELES Para dos personas!

INVASIÓN A LA TIERRA

La película **Invasión a la Tierra** te invita a un viaje a Los Ángeles para dos personas

INVASIÓN A LA TIERRA

ESTRENO 1 DE ABRIL

WWW.INVASIONALATIERRA.COM

PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

INVASION (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: INVASION (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 15 de marzo al 25 de abril de 2011.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Premio: el premio es un viaje es para dos personas a Los Ángeles (USA). Incluye los vuelos, el alojamiento en un hotel de 4*mínimo y los desplazamientos aeropuerto -hotel-aeropuerto. Además una visita los estudios Sony. El viaje está sujeto a disponibilidad y se puede disfrutar durante todo 2011.
8. Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de abril de 2011

Colaboran:







micromanía

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales